ADTIMING

2019-2020年非洲移动应用市场研究报告

AdTiming 企划部

VISIT…

LANZAROTE

Caliente.COM

BEST TIMING FOR ADS.

作为亚太地区领先的移动广告聚合平台(Mediation Platform)，**AdTiming**以大数据为基础结合AI算法，通过前沿的技术与全方位的专业服务为国内外广告主与开发者提供优质的移动营销解决方案，AdTiming现已对接全球**30多家AdExchange平台**，业务覆盖**200多个国家和地区**，为**2,000+全球广告主及开发者**提供服务，囊括游戏、电商、社交、工具等各品类。

AdTiming基于行业领先的双循环标签体系(AdTiming DUO)以及多达**300,000+数据标签**的受众细分技术(Audience Segment)，帮助广告主精准及时的触达全球用户，帮助开发者把握时机实现超出预期的变现收益。



200+
业务覆盖全球200多个国家和地区



2,000+
广告主与开发者合作伙伴



300,000+
用户广告数据标签

ADTIMING

报告说明

1. **分析方法：**本报告综合数据分析和案例分析而成，结合我司购买的数据并参考全球著名市场调研机构公开报告、手游媒体渠道公开报道等第三方资料。
2. **报告逻辑：**报告选取埃及、尼日利亚、肯尼亚、南非四个地区作为非洲代表区域，通过DL、DAU、IAP等指标在2018年10月至2020年10月两年的市场体量、市场变动和头部应用等指标，研究非洲本地的游戏类软件、非游戏类软件和游戏各细分品类的概况、趋势和市场特征。案例分析则选取各品类的头部软件和中国出海软件，通过展示软件的具体功能、开发商和应用数据来具体观察头部市场应用。
3. **数据说明：**本报告的DL、DAU、IAP、留存等指标均取自Apptopia，其中留存数据由于第三方数据统计平台统计路径的原因，可能低于真实值。
4. **品类说明：**本报告的App分类均和AppleStore、Google Play系统的应用分类保持一致。

ADTIMING

目录

01 埃及
- 宏观分析
- 移动应用市场概况
- 热门品类分析
- 热门APP分析

02 尼日利亚
- 宏观分析
- 移动应用市场概况
- 热门品类分析
- 热门APP分析

03 肯尼亚
- 宏观分析
- 移动应用市场概况
- 热门品类分析
- 热门APP分析

04 南非
- 宏观分析
- 移动应用市场概况
- 热门品类分析
- 热门APP分析



ADTIMING

埃及移动应用市场分析

Chapter 1

埃及：宏观分析

埃及-人口情况

BEST TIMING FOR ADS



人口基数较庞大：

- 埃及总人口约1亿，在中东排第1，非洲排第2。



教育普及且有一定实力

- 识字率为75.84%，实行普及小学义务教育制度。
- 大学高等教育平均入学率达32%。



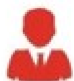
劳动力特征：

- 劳动力为3千万。
- 在埃及新兴的青年人口及其大学毕业生中，失业率尤其高。



文化特点：

- 具有非洲特点的阿拉伯文化，重点城市包含有法国、希腊、土耳其和叙利亚文化的混合体。



年轻化国度：

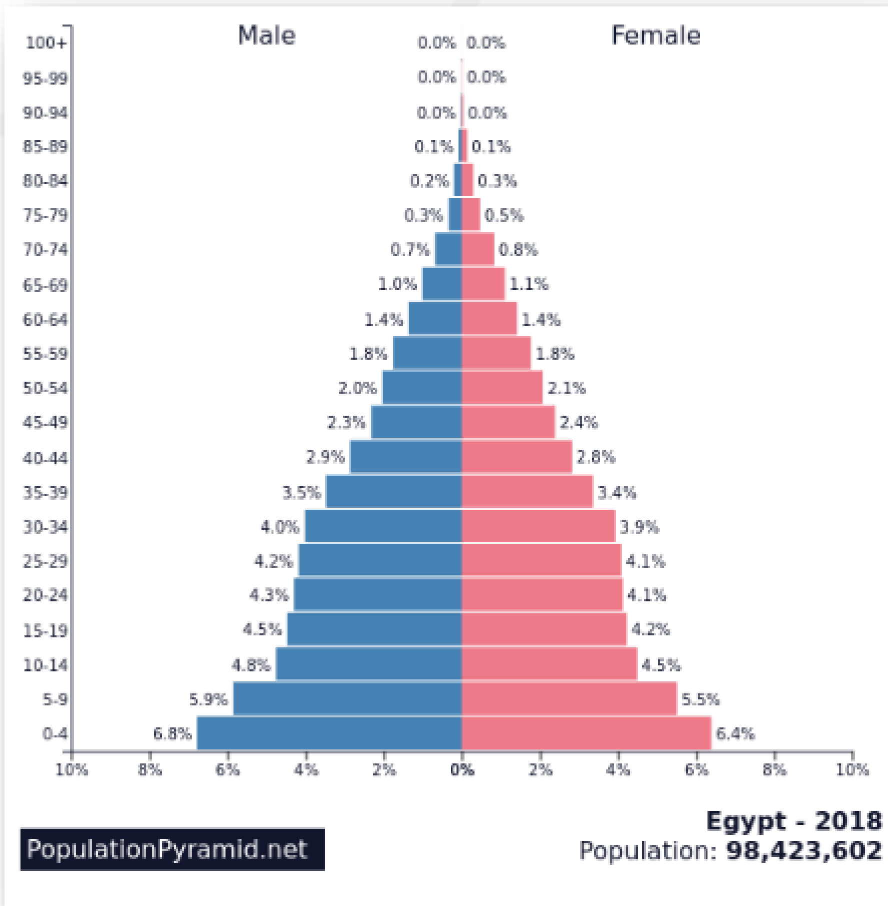
- 年龄中位数为 24 岁，其中男性占比50.53%，略多于女性。



民族、宗教及语言较为统一

- 主要民族为阿拉伯人、科普特人。
- 主要宗教为伊斯兰教、基督教。
- 官方语言为阿拉伯语，英语、法语也广泛使用。

埃及人口结构分布图

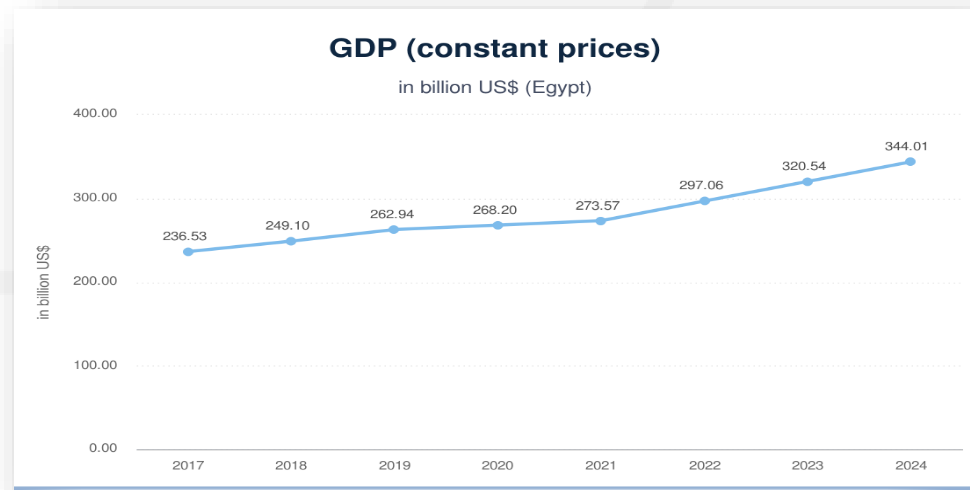


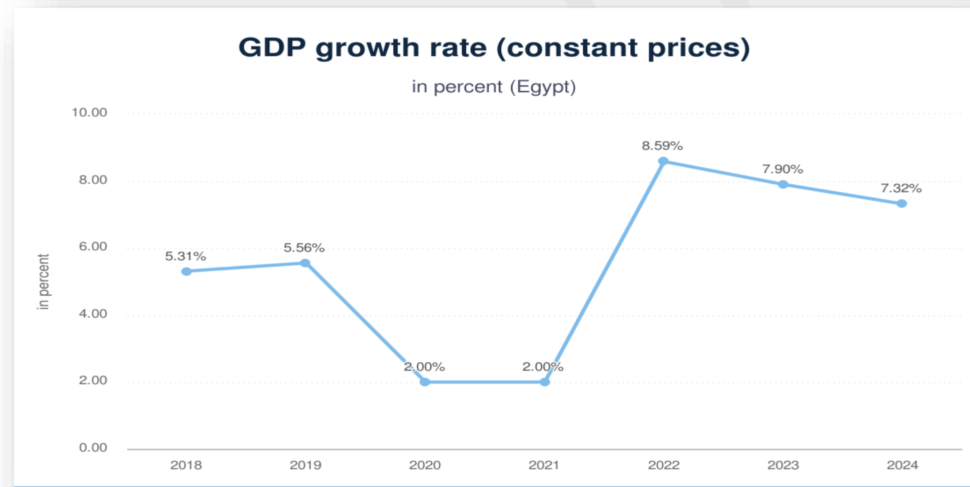
ADTIMING

埃及-经济情况

开放、均衡市场形态，今年GDP保持正增长

- 埃及在经济、科技领域方面长期处于非洲领先态势。也是非洲大陆第三大经济体。该国属开放型市场经济，拥有相对完整的工业、农业和服务业体系。服务业约占国内生产总值的50%。工业以纺织、食品加工等轻工业为主。
- 世界银行在其最新的中东北非经济报告中表示，预计2020/2021财年埃及的国内生产总值（GDP）实际增长3.5%，**埃及成为中东北非地区唯一可实现正增长的国家**。世界银行预计埃及的经济将在2021/2022财年恢复疫情前的增长率，将在2022/2023年达到5.8%的增长率。
- 但同时到2020年底，受疫情影响，埃及的**贫困人口**（日均收入不足3.2美元）的**比例将上升**至30.5%。





数据来源：Statista

埃及-互联网情况

BEST TIMING FOR ADS

智能手机渗透约六成，网速提升受重视

为提高互联网速度，近年来埃及在升级网络基础设施领域已投入16亿美元，互联网发展计划正在稳步实施。平均网速从2018年6月的5.7Mbps提升到目前的15.5Mbps。埃及政府还将投入4亿美元，以实现互联网连接到200万户家庭，到2020年底平均网速提高至20Mbps。

目前埃及智能手机用户渗透率达58.2%，手机操作系统占比为：

Android	90.65%
iOS	9.20%

	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	CAGR (2017-2025)
Population in m	7,213.8	7,291.6	7,368.0	7,442.6	7,515.1	7,585.8	7,654.7	7,722.5	7,789.5	+1.0%
Consumer spending, per capita (current prices)	6,236	6,556	6,887	6,419	7,065	8,022	8,904	9,743	10,524	+6.8%
Telecommunication										
Mobile subscriptions per 100 capita	105.7	109.3	111.4	113.4	115.2	116.9	118.4	119.7	120.9	+1.7%
Broadband subscriptions per 100 capita in #	14.0	14.5	14.8	15.1	15.4	15.6	15.8	16.0	16.1	+1.7%
Average connection speed in Mbits/s	11.45	13.81	16.55	19.62	23.02	26.71	30.65	34.79	39.08	+16.6%
Smartphone penetration in %	42.8	48.7	54.5	58.2	61.5	64.3	66.8	69.0	71.0	+6.5%
Internet users in m	3,570.0	3,894.1	4,246.9	4,502.3	4,752.6	4,985.2	5,201.7	5,403.2	5,590.7	+5.8%
Smartphone users in m	3,089.1	3,553.7	4,016.0	4,331.3	4,621.0	4,880.5	5,116.0	5,332.2	5,531.1	+7.6%
Mobile broadband connections, total in m	4,582.4	5,206.8	5,776.7	6,321.8	6,825.0	7,292.4	7,727.8	8,135.0	8,517.4	+8.1%

数据来源：https://www-statista-com.libproxy.berkeley.edu/outlook/203/112/video-games/south-africa#market-marketDriver；https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/south-africa/#monthly-201910-202010-bar

更多资料，欢迎访问 www.wenku120.com

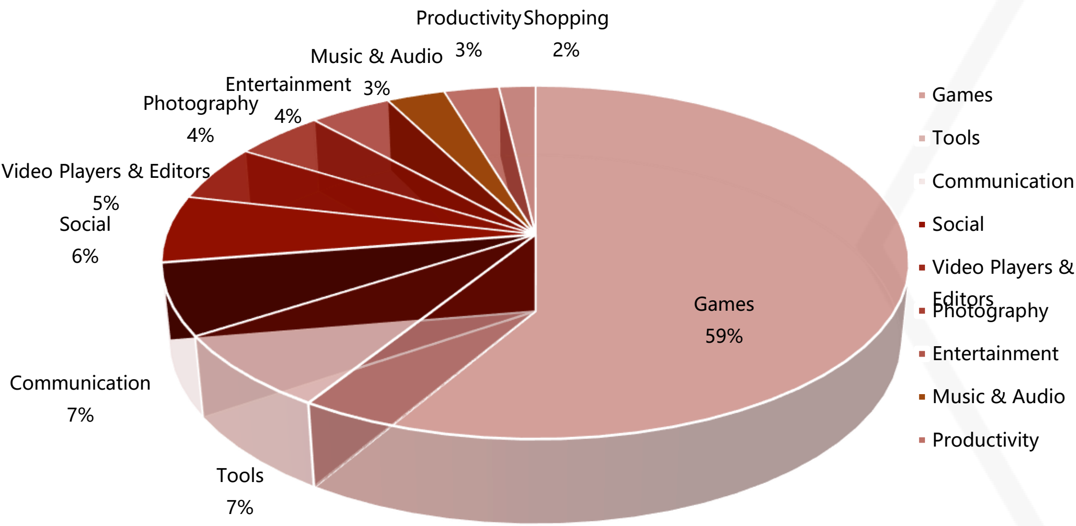
埃及：移动应用市场概况

埃及移动应用市场概况：头部市场由游戏主导，同时注重满足工具和社交需求

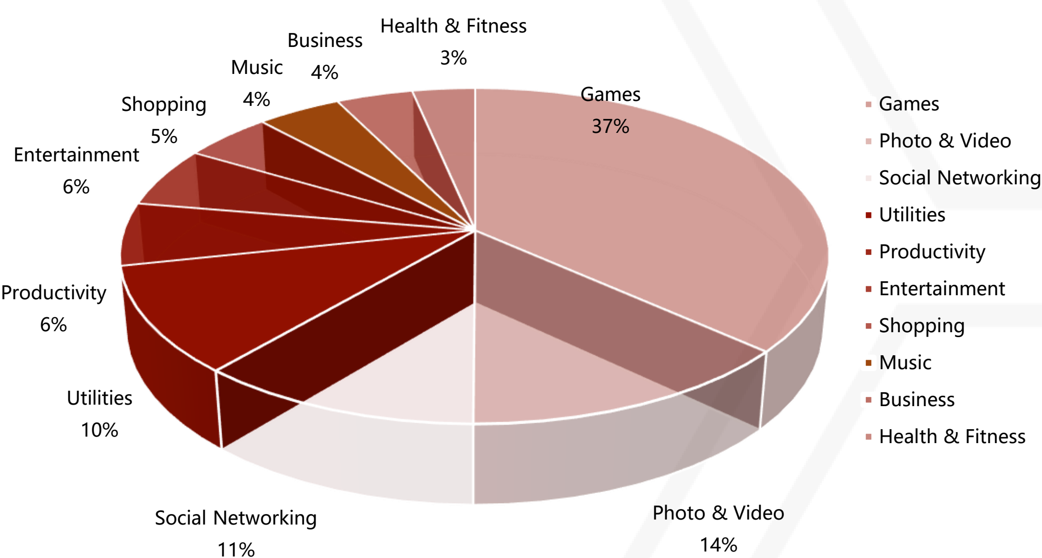
2019年10月~2020年10月间，埃及的TOP10品类APP下载量占比如图所示，双平台均为游戏类应用占比最高，其次工具、社交、摄影摄像类应用也均位列头部。平台间的区别主要在于：

1. Android用户更喜欢游戏类应用，在头部市场各品类中占大半壁江山；而iOS平台则更为均衡，游戏应用占比不足4成；
2. 除游戏外，Android用户倾向于使用工具、通讯类应用，满足基本手机功能为先；
3. 除游戏外，iOS用户更倾向于使用照片与视频，以及社交类应用，满足社交需求为先。

Android 平台TOP 10 品类下载量



iOS 平台TOP 10 品类下载量



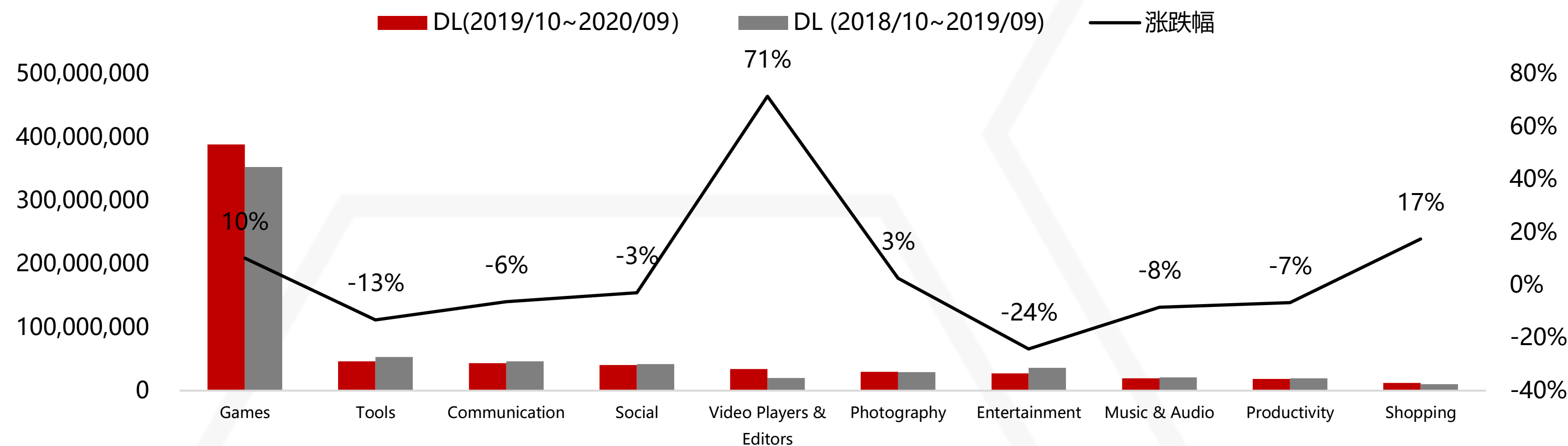
更多资料，欢迎访问 www.wenku120.com

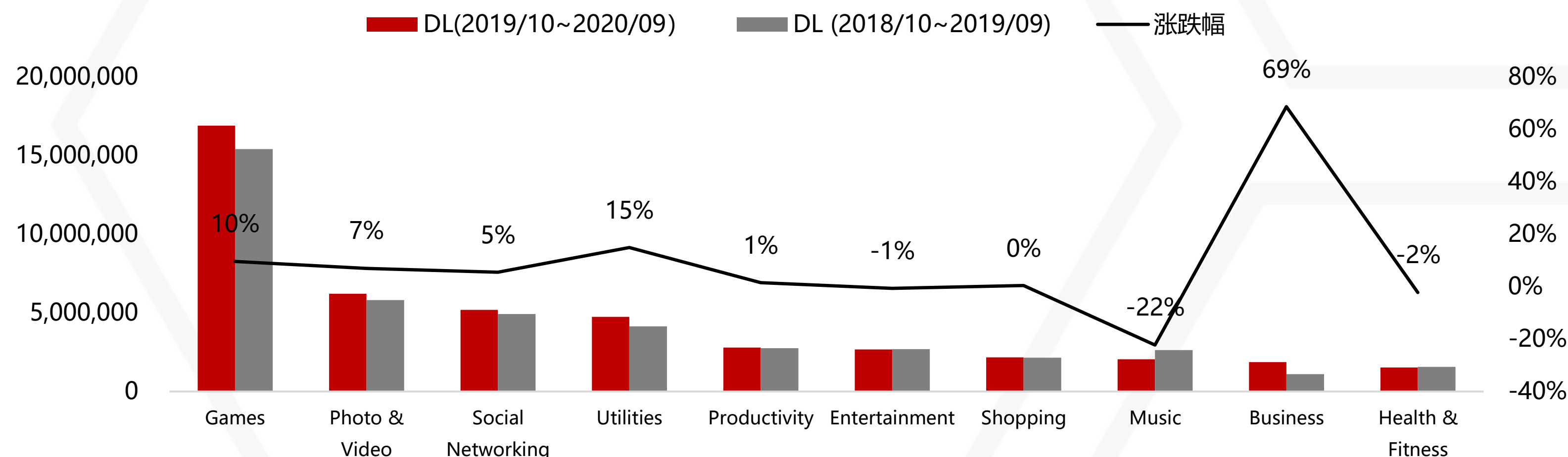
埃及移动应用市场概况：头部市场Android下载涨势更为集中，iOS下载则相对均衡

BEST TIMING FOR ADS

2019年10月~2020年10月间，埃及的下载量TOP10品类APP及增长率如图所示，明显看出游戏作为顶流品类依然在上涨，同样保持涨势的还有摄影摄像类应。平台间的区别主要在于：

1. Android系统的头部品类中，视频播放与编辑、购物类涨势强劲，均超过15%；工具、娱乐类应用的跌幅则超过10%；
2. iOS系统的头部品类中，商业、工具、游戏类涨幅均超过10%；音乐类应用跌幅较大，娱乐类也略有下降。





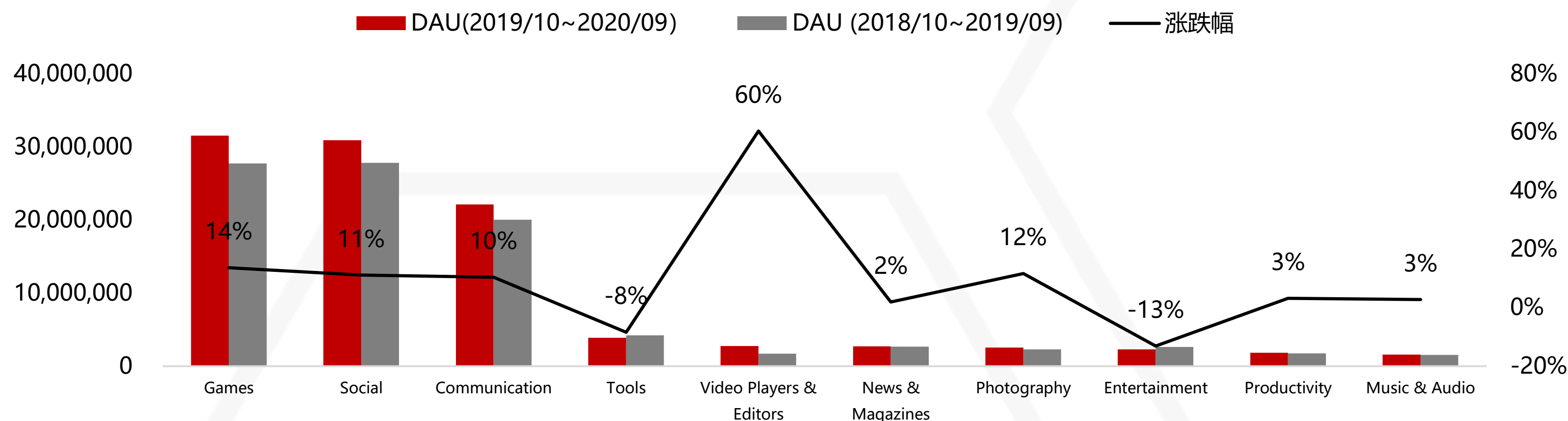
ADTIMING

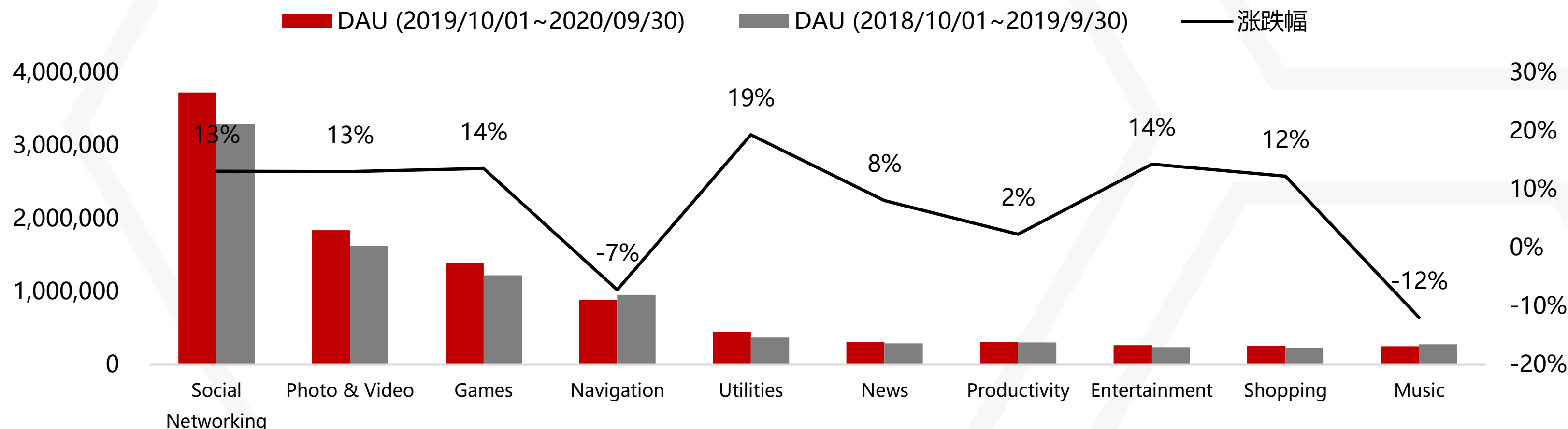
埃及移动应用市场概况：头部市场的游戏、社交类活跃用户最多，增长方面双平台有差异

BEST TIMING FOR ADS

2019年10月~2020年10月间，埃及的日活跃用户TOP10品类APP表现如图所示，双平台差异明显，但社交、游戏类应用活跃用户均较多且保持10%以上的增长。平台间的区别主要在于：

1. Android系统的头部日活品类中，游戏、社交、通讯的活跃用户最多，工具类应用随下载量大但活跃数量仅居第四且在下跌；除此外视频播放与编辑、照相类涨势强劲；
2. iOS系统的头部日活品类中，社交、照片与视频、游戏的活跃用户更多，但能明显看出其游戏类应用的活跃用户远不及其下载量的地位；涨势最大的是工具类应用。





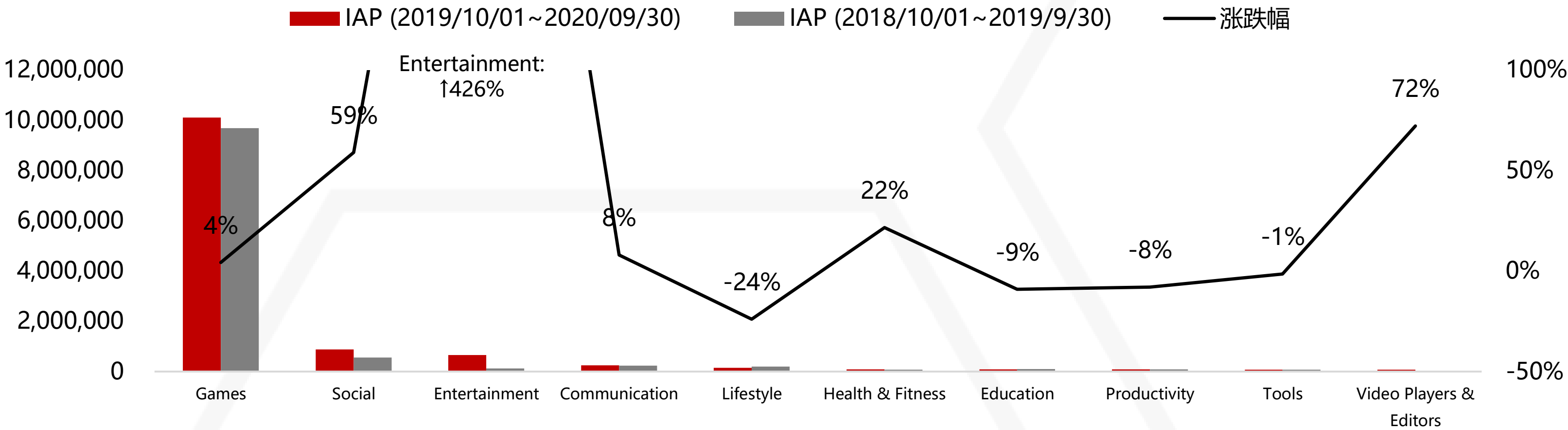
ADTIMING

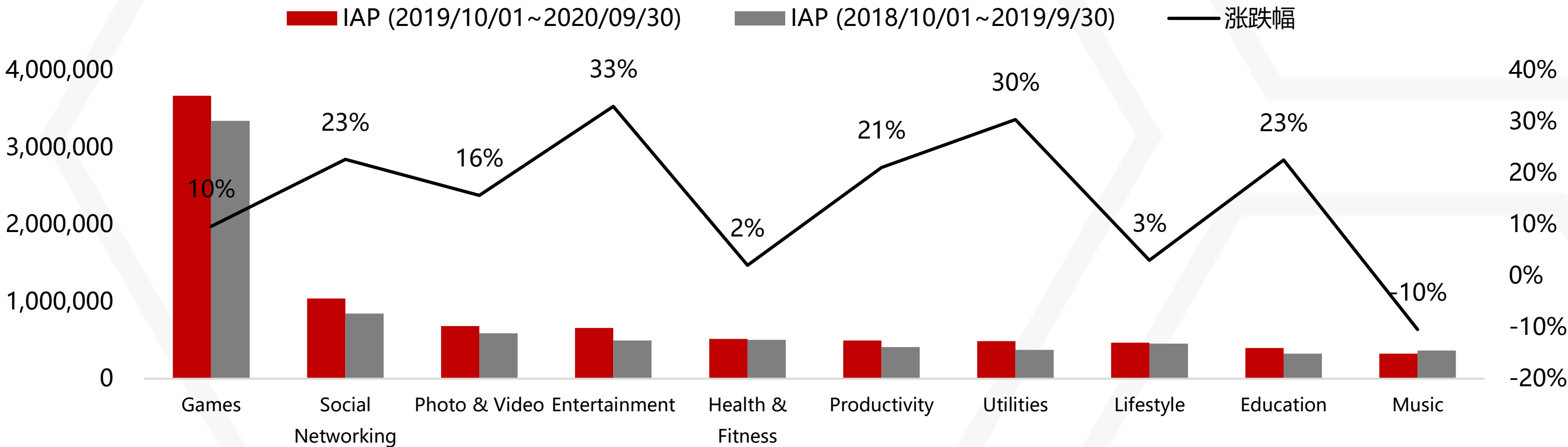
更多资料，欢迎访问 www.wenku120.com

埃及移动应用市场概况：头部市场的游戏、社交应用变现能力最佳，Android较iOS起伏更大

2019年10月~2020年10月间，埃及的IAP TOP10品类APP表现如图所示，游戏、社交的变现能力最强且保持增长，而娱乐类应用在双平台均增幅抢眼。平台间的区别主要在于：

- Android系统的通讯类应用IAP居前，健康健身、视频播放与编辑类应用的涨幅明显；生活方式变现能力下降；
- iOS系统的IAP基本全线上涨（音乐类应用除外），除了前述头部应用，照片与视频类应用IAP居前，其中工具、教育、效率类应用涨幅超过20%。





本章小结





重点APP品类（绝对体量、DAU、IAP）：

体量：Android平台游戏占比最高（59%），其它品类占比较平均，在2% ~ 7%；iOS平台同样游戏体量最大（37%），随后是照片&视频类应用（14%）、社交网络类应用（11%）、工具类应用（10%）。

变动：游戏作为近两年体量最大的品类，双平台头部市场的下载量、日活跃用户和IAP盈利能力均保持稳定增长，下载量增长10%，日活跃用户增长14%，IAP盈利能力变动4%~10%。除游戏外，社交类应用也拥有较多的用户群体，且保持明显的增幅（11%~13%）。

潜力APP品类（增长率最高的体量、DAU、IAP）：

从下载量环比上涨来看，Android平台的视频播放及编辑软件（71%）、购物类软件（17%）和iOS平台的商业类软件（69%）、工具类软件（15%）最具增长潜力。

埃及：热门品类分析

埃及Android市场游戏品类小结

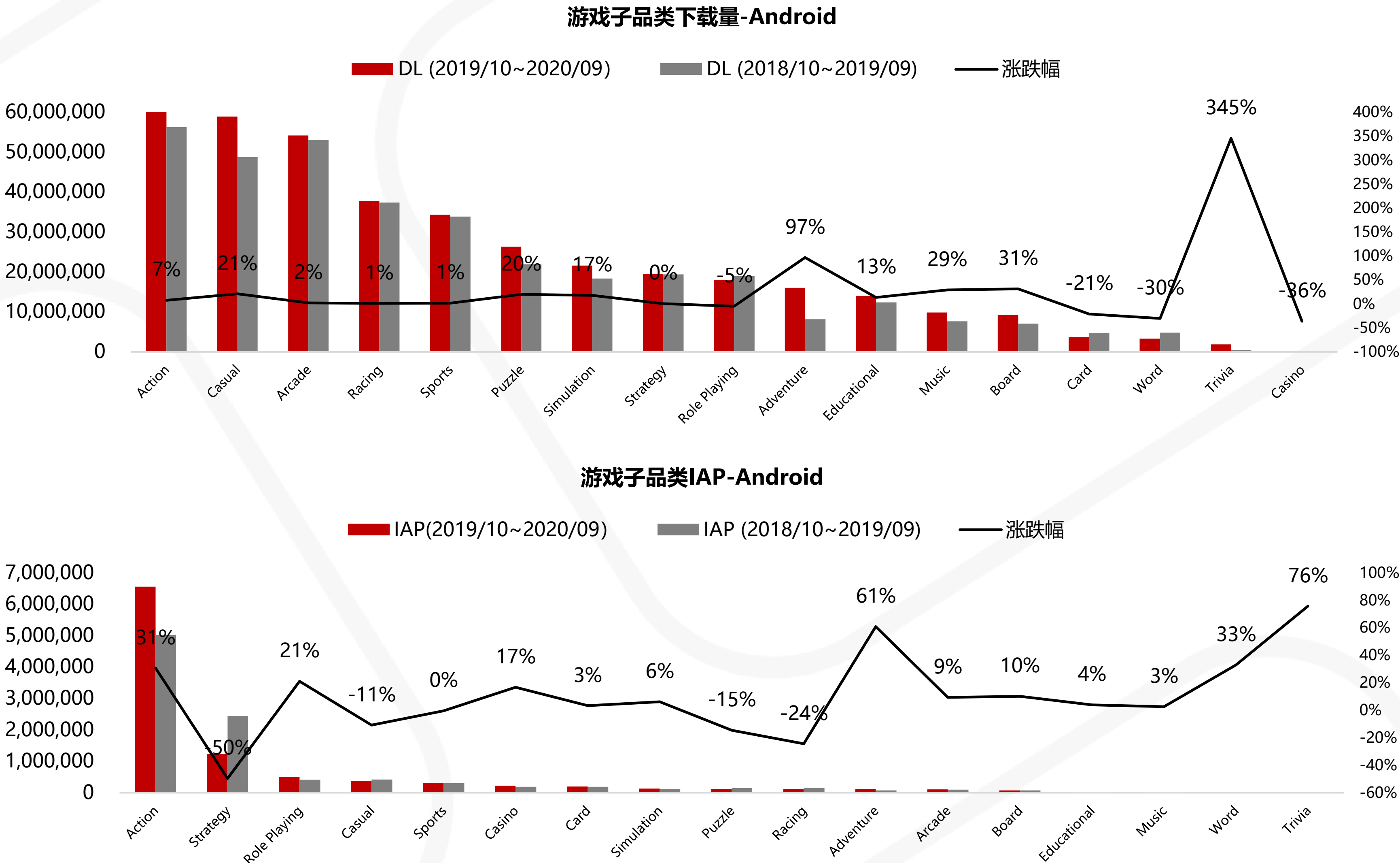
- **游戏热门品类**：Action、Casual、Arcade、Racing、Sports下载量排名前5，Action、Strategy的IAP营收远高于其它品类。
- **动作类游戏：**动作类游戏下载量普遍上涨且新游迅速跻身TOP10，近1年此品类在埃及更受用户青睐，且市场繁荣活跃。 IAP方面，品类整体呈上行态势，爆发式的增长更多集中在了个别爆款游戏上。《PUBG MOBILE》当仁不让地同时登顶下载量与IAP榜TOP1，而《PUBG MOBILE LITE》则贡献了用户数量与内购的最高涨幅。
- **休闲类游戏：**埃及休闲市场基本被大厂垄断，厂商高度集中，TOP10基本被Outfit7 Limited与Playrix瓜分，其它厂商加总后仅占30%，休闲市场马太效应明显。IAP营收能力最强的仍为King出品的的《Candy Crush Saga》。
- **益智问答类游戏：**埃及的益智问答品类的APP绝对数量不多，但基本都为新品，益智问答类游戏在埃及市场处于蓝海地位。此品类中Unico Studio发布的两款新游下载量迅速登顶，而相对发布时间最长的《Who Wants to Be a Millionaire? 》则获得了更好的IAP收入。
- **策略类游戏：**策略类游戏的IAP变现能力突出，在所有细分品类中仅次于动作类。埃及市场中，《Lords Mobile: Kingdom Wars》贡献了最高IAP收入，而《Rise of Kingdoms: Lost Crusade》则带来了最高的IAP增长率。且老游的营收能力普遍强于新游。
- **RPG类游戏：**RPG品类的内购能力也不容小觑，仅次于动作类和策略类。《Hero Wars》贡献了最高的IAP营收及增长。而在下载量方面，头部爆款间普遍上涨且平分秋色，《Modern Tuk Tuk Auto Rickshaw》作为新游迅速占领头部市场。 IAP居前的RPG类游戏中，八成已发布3~6年，最新的一款也发布于2年前，老游的营收能力普遍更强。

ADTIMING

热门游戏品类对比（Android）：动作类手游为市场最大赢家，益智类手游基数虽小而涨幅巨大

游戏子品类分析

- Android游戏的子品类中，**动作、休闲**、街机、竞速、体育等游戏品类下载量名列前茅，而增长最亮眼的是**益智问答**和**冒险**类游戏，尤其是前者涨幅超过3倍。形成鲜明对比的是文字、博彩类游戏用户下降较多。
- IAP变现方面则以动作、**策略、RPG**、休闲和体育等为最头部品类，增长最快的是益智问答和冒险类。策略类游戏的IAP跌幅最大，而下载居头部的竞速类手游，变现能力也出现明显下滑。

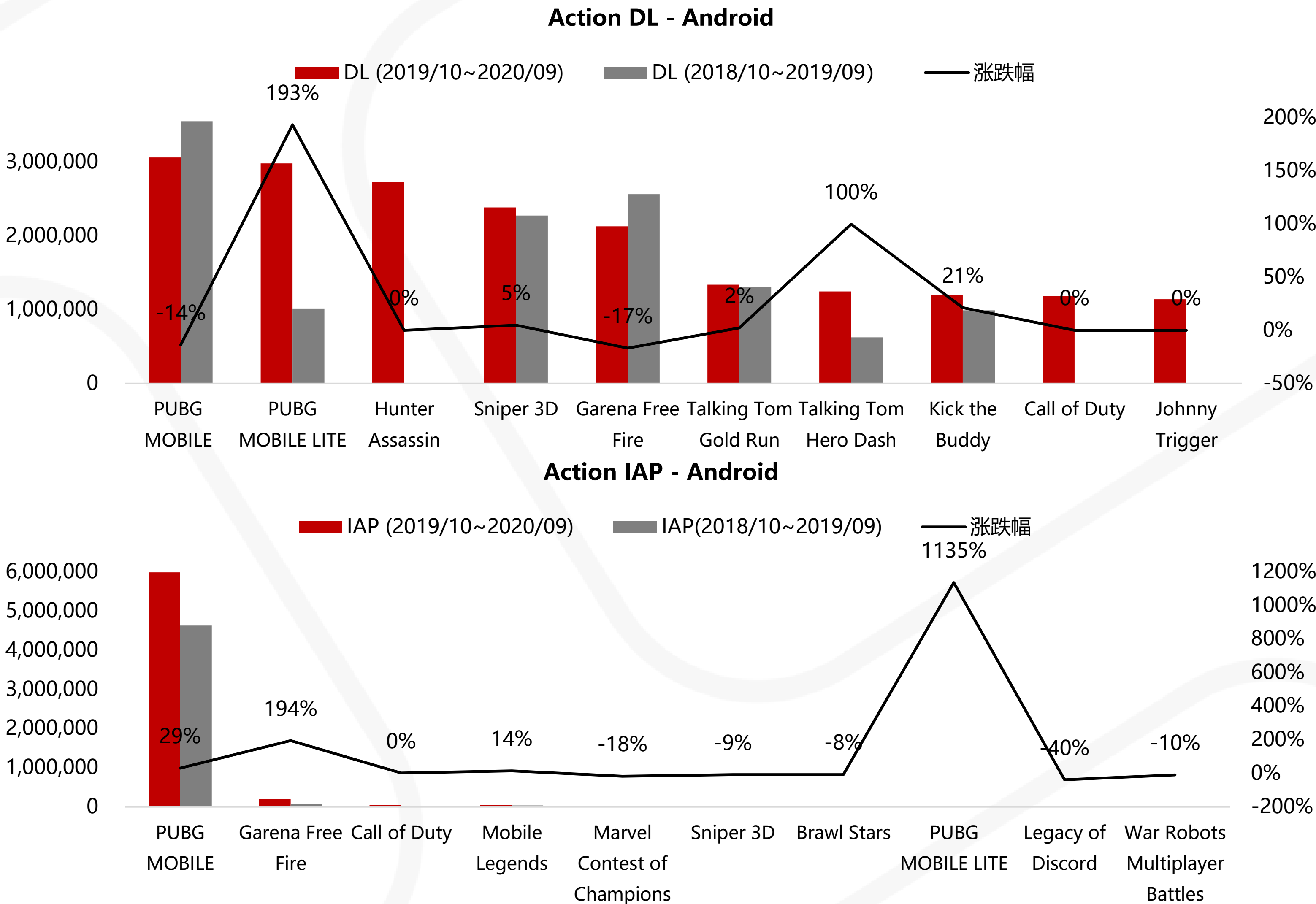


ADTIMING

动作类游戏：此品类下载量普遍上涨且新游迅速跻身TOP10

下载量与变现分析

- Android游戏的动作品类中，下载量普遍上涨或以新游迅速跻身TOP10，可见近1年在埃及更受用户青睐，且市场繁荣活跃。
- IAP方面则整体上行的同时，头部市场呈现出更迭态势，某些头部游戏的IAP严重下滑，爆发式的增长则更多集中在了个别爆款游戏上。
- 《PUBG MOBILE》当仁不让地同时登顶下载量与IAP榜，而《PUBG MOBILE LITE》则贡献了用户数量与购买的最高涨幅。



动作类游戏（下载量TOP10榜单）：爆款多发布1~2年，轻版《PUBG MOBILE》涨幅最明显

TOP10 APP分析

- 下载量居前的Android 动作类游戏中，2018~2019年发布的占到70%，2020年至今无头部爆款。厂商主要来自全球大厂，其中中国、美国和英国的厂商占比相对更高。
- 最头部游戏为《PUBG MOBILE》和《PUBG MOBILE LITE》，并且后者贡献了主要的下载与日活增长点。《Hunter Assassin》则作为2019年底发布的新游快速登顶TOP3。
- 头部游戏的次留通常在42%~44%，7日留在15%~16%，30日留存维持在12~14%左右。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅	次日留存	7日留存	30日留存
PUBG MOBILE	Tencent Games	中国	2018/3/14	242,878	4%	41%	16%	14%
PUBG MOBILE LITE	Tencent Games	中国	2018/8/8	235,687	445%	44%	16%	15%
Hunter Assassin	Ruby Game Studio	土耳其	2019/10/8	168,436	0%	44%	16%	14%
Sniper 3D	Fun Games For Free	美国	2014/11/13	263,468	23%	39%	14%	11%
Garena Free Fire	GARENA INTERNATIONAL PRIVATE LIMITED	新加坡	2017/10/1	181,403	3%	41%	15%	14%
Talking Tom Gold Run	Outfit7 Limited	英国	2016/5/11	125,506	10%	42%	15%	12%
Talking Tom Hero Dash	Outfit7 Limited	英国	2019/4/2	86,977	176%	44%	16%	15%
Kick the Buddy	Playgendary	德国	2018/5/21	94,050	37%	44%	16%	14%
Call of Duty	Activision Publishing, Inc.	美国	2018/12/11	79,730	0%	43%	16%	14%
Johnny Trigger	SayGames	白俄罗斯	2019/12/13	70,481	0%	44%	16%	14%

ADTIMING

动作类游戏（IAP TOP10榜单）：头部游戏更迭明显，中国厂商吸金能力更强

TOP10 APP分析

- IAP居前的Android 动作类游戏中，几乎都发布2年以上，而2014~2016年等早期发布的游戏下载颓势明显。
- 中国与美国厂商的IAP变现能力更佳，其中中国厂商占到四成。
- 最头部游戏为《PUBG MOBILE》，并且远超第二名《Garena Free Fire》，而《PUBG MOBILE LITE》则以4倍左右的日活增长表现出色。
- 头部游戏的次留通常在42%~44%，7日留在15%~16%，30日留存在12~14%左右。

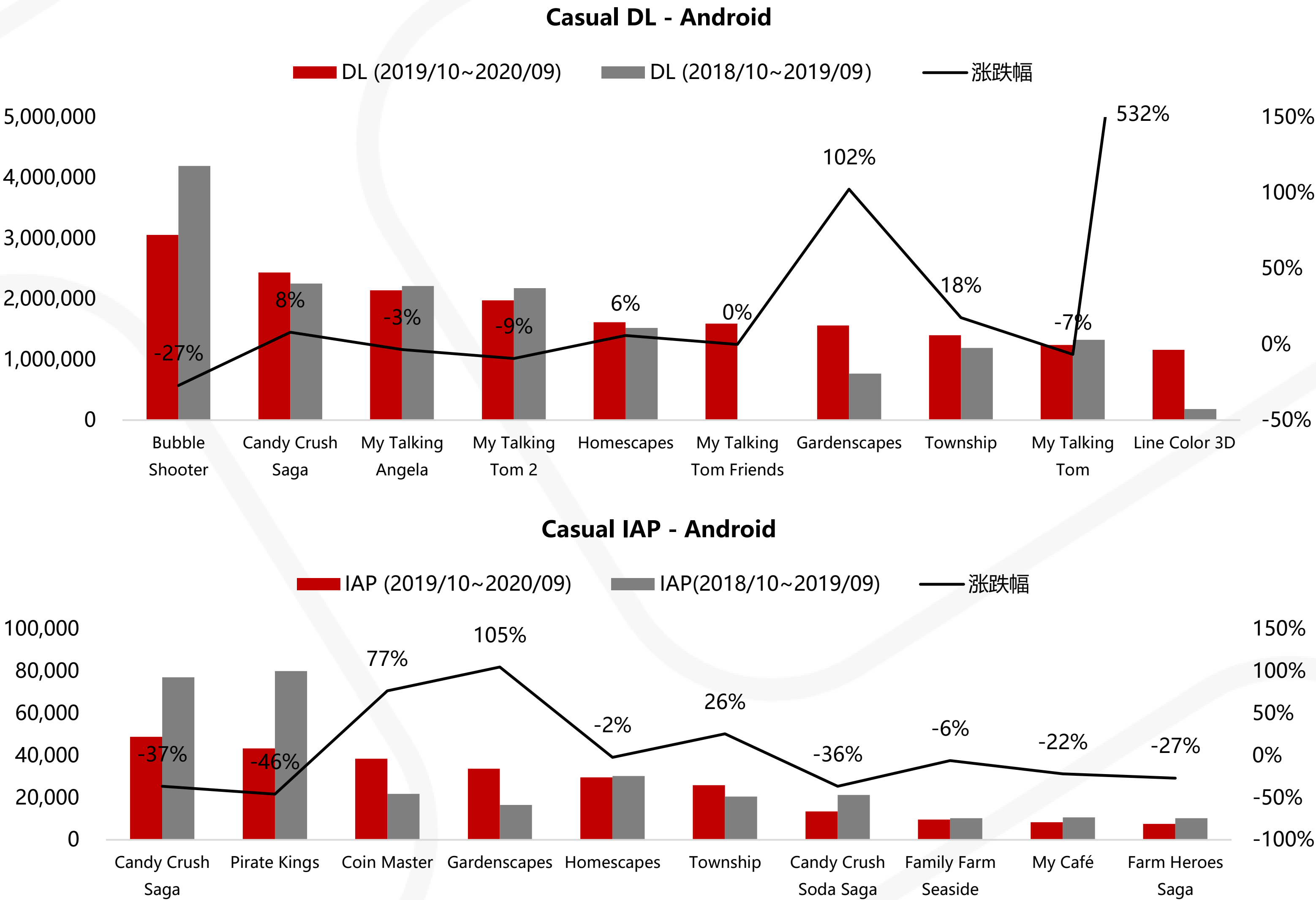
App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅	次日留存	7日留存	30日留存
PUBG MOBILE	Tencent Games	中国	2018/3/14	242,878	4%	41%	16%	14%
Garena Free Fire	GARENA INTERNATIONAL PRIVATE LIMITED	新加坡	2017/10/1	181,403	3%	41%	15%	14%
Call of Duty	Activision Publishing, Inc.	美国	2018/12/11	79,730	0%	43%	16%	14%
Mobile Legends: Bang Bang	Moonton	中国	2016/7/14	46,812	41%	42%	15%	13%
Marvel Contest of Champions	Kabam Games, Inc.	加拿大	2014/12/1	25,020	-18%	41%	15%	11%
Sniper 3D	Fun Games For Free	美国	2014/11/13	263,468	23%	39%	14%	11%
Brawl Stars	Supercell	芬兰	2018/6/25	17,211	-32%	44%	16%	15%
PUBG MOBILE LITE	Tencent Games	中国	2018/8/8	235,687	445%	44%	16%	15%
Legacy of Discord	GTarcade	中国	2016/9/8	488	-96%	42%	15%	12%
War Robots Multiplayer Battles	PIXONIC	俄罗斯	2015/8/4	4,638	-74%	41%	15%	12%

ADTIMING

休闲类游戏：Android平台游戏垂类下载量排名第二，IAP营收排名第四

下载量与变现分析

- Android游戏的休闲品类中，整体下载量保持较高增长，但头部游戏处于动荡与更迭中，最顶部的游戏下滑或维持，少数跻身TOP10的游戏增长突出。
- IAP则整体有所下降，TOP市场的下降则更为普遍。
- 《Line Color 3D》带来了最高的下载量涨幅，而Playrix则在近1年取得不俗成绩，《Gardenscapes》和《Township》均保持了IAP的较高增长。



ADTIMING

休闲类游戏（下载量TOP10榜单）：老游居多，头部厂商集中，模拟及养成类更受市场青睐

TOP10 APP分析

- 下载量居前的Android休闲类游戏中，发布时间普遍偏早，6年以上的老游占到四成，2020的新游仅1款。同时厂商高度集中，TOP10基本被Outfit7 Limited与Playrix瓜分，其它厂商加总后仅占30%。
- 最头部游戏为《Bubble Shooter》，但下跌较严重。《Gardenscapes》与《Line Color 3D》则涨势最为突出。
- 头部游戏的次留分布较为分散，平均为40%，7日留在14%~16%，30日留存维持在11%~13%左右。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅	次日留存	7日留存	30日留存
Bubble Shooter	Bubble Shooter スタジオ	日本	2016/9/23	305,325	-17%	39%	13%	12%
Candy Crush Saga	King	英国	2014/5/15	268,343	13%	36%	13%	10%
My Talking Angela	Outfit7 Limited	英国	2014/12/2	234,968	9%	38%	14%	10%
My Talking Tom 2	Outfit7 Limited	英国	2018/9/27	148,498	15%	44%	16%	12%
Homescapes	Playrix	俄罗斯	2017/8/15	147,541	49%	41%	14%	12%
My Talking Tom Friends	Outfit7 Limited	英国	2020/2/12	83,243	0%	43%	16%	11%
Gardenscapes	Playrix	俄罗斯	2016/7/5	145,935	137%	38%	14%	11%
Township	Playrix	俄罗斯	2014/5/1	168,514	53%	37%	14%	11%
My Talking Tom	Outfit7 Limited	英国	2014/4/30	139,120	-5%	37%	14%	11%
Line Color 3D	tastypill	美国	2019/6/19	80,175	1826%	44%	16%	13%

ADTIMING

休闲类游戏（IAP TOP10榜单）：休闲游戏的IAP变现能力以消除类最强，留存较TOP下载榜低

TOP10 APP分析

- IAP居前的Android休闲类游戏中，同样以老游居多，2014年发布的游戏占半数以上，最新的1款也为2017年发布。King和Playrix各有3款游戏上TOP榜，IAP变现高度集中。
- 最头部游戏为《Candy Crush Saga》，《Gardenscapes》则增长强劲，《Coin Master》涨幅次之。
- 头部游戏的次留分布较为分散，平均为38%，7日留在13%~14%，30日留存维持在10~11%左右。

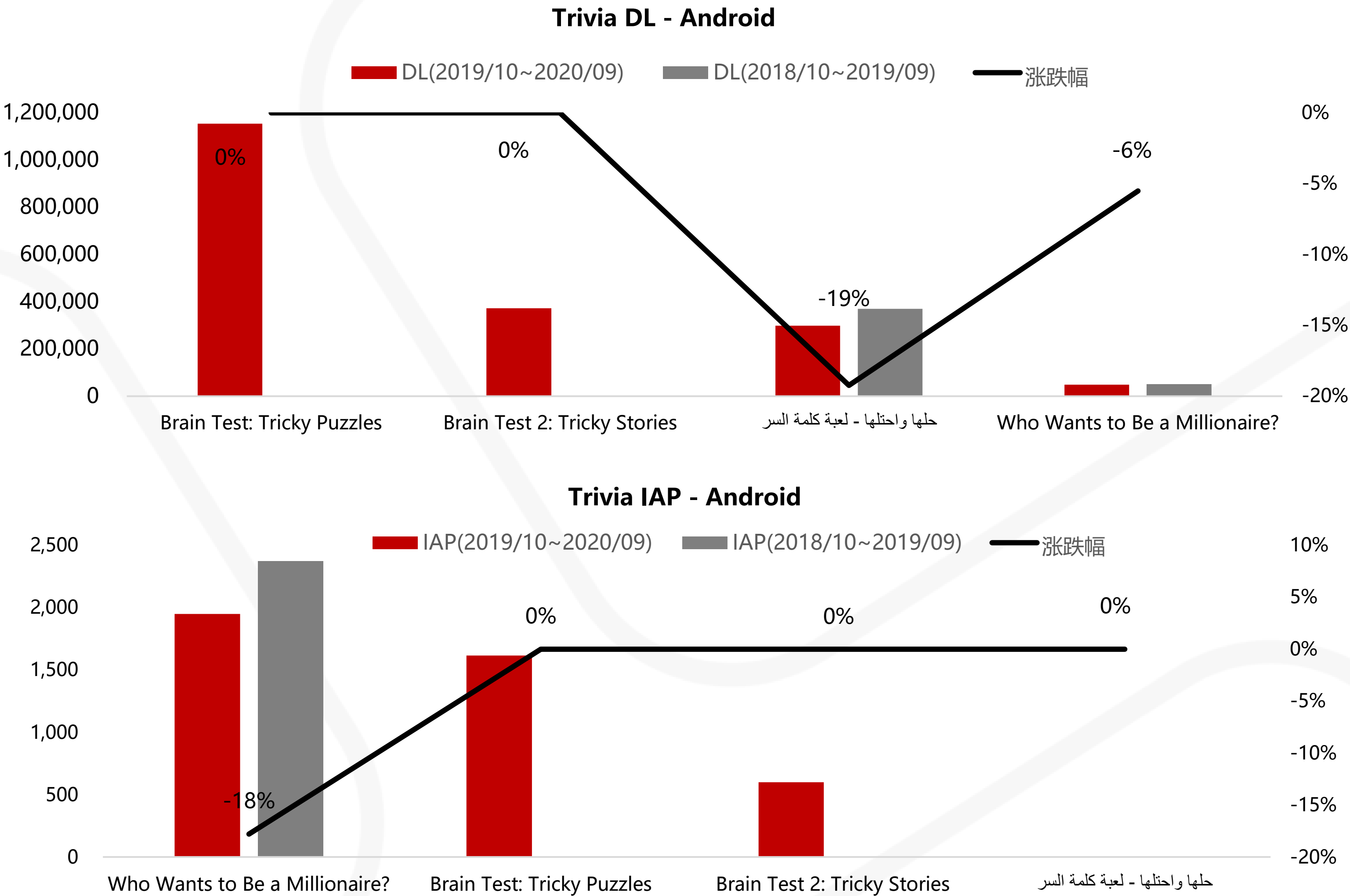
App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅	次日留存	7日留存	30日留存
Candy Crush Saga	King	英国	2014/5/15	268,343	13%	36%	13%	10%
Pirate Kings™	Jelly Button Games	以色列	2014/5/15	18,572	-57%	38%	14%	10%
Coin Master	Moon Active	以色列	2016/1/21	15,951	88%	39%	13%	10%
Gardenscapes	Playrix	俄罗斯	2016/7/5	145,935	137%	38%	14%	11%
Homescapes	Playrix	俄罗斯	2017/8/15	147,541	49%	41%	14%	12%
Township	Playrix	俄罗斯	2014/5/1	168,514	53%	37%	14%	11%
Candy Crush Soda Saga	King	英国	2014/6/10	90,743	3%	37%	14%	11%
Family Farm Seaside	Century Games Limited	中国	2014/5/12	87,585	-15%	37%	13%	11%
My Cafe	Melsoft Games	白俄罗斯	2015/2/10	27,837	-25%	38%	13%	10%
Farm Heroes Saga	King	英国	2014/5/15	57,538	-17%	38%	13%	11%

ADTIMING

益智问答类游戏：Android平台游戏垂类下载量与IAP增长率双双登顶，新品表现亮眼

下载量与变现分析

- Android游戏的益智问答品类中，下载量和IAP的涨幅均为最高，虽然APP绝对数量不多，但基本都为新品，可见益智问答类游戏在埃及市场处于蓝海地位，潜力巨大。
- 《Brain Test: Tricky Puzzles》贡献了最高的下载量；而《Who Wants to Be a Millionaire? Trivia & Quiz Game》则带来了最高的IAP。



ADTIMING

益智问答类游戏（下载量、IAP TOP4）：新游快速抢占市场，老游势微，留存普遍偏低

TOP10 APP分析

- 下载量居前的Android益智问答类游戏中，发布时间均在2018年以后，下载量前二的《Brain Test》系列更是不足1年的新游。同时，美国占领了该垂类的主要市场。
- Unico Studio发布的两款新游下载量迅速登顶，而相对发布时间最长的《Who Wants to Be a Millionaire? 》则获得了更好的IAP收益，尽管其下载量和IAP均出现了下滑态势。
- 头部游戏的次留分布在34%~38%之间，7日留在9%~11%，30日留存维持在5%。相较其它游戏品类留存较低。

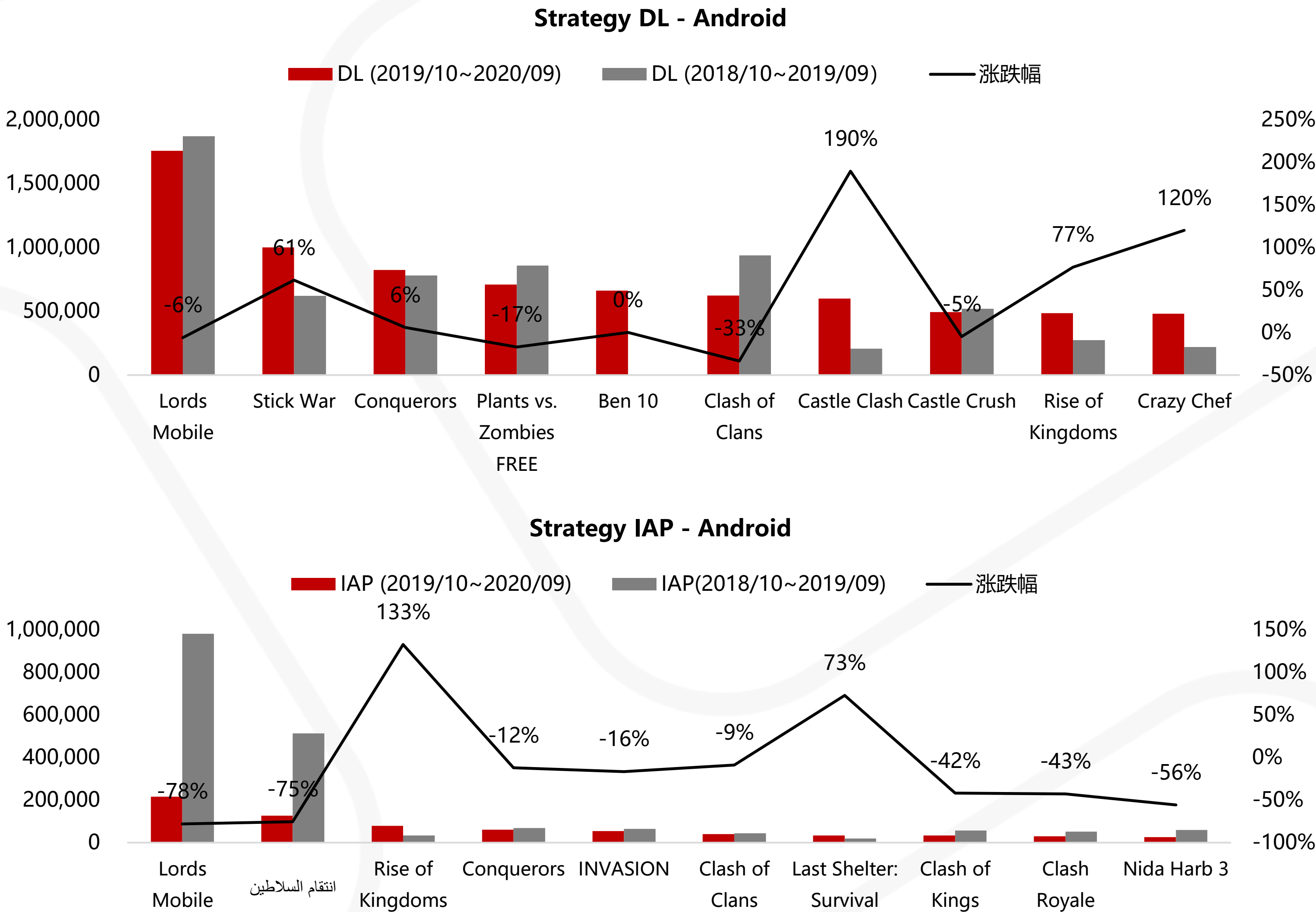
App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅	次日留存	7日留存	30日留存
Brain Test: Tricky Puzzles	Unico Studio	美国	2019/11/20	65,286	0%	38%	11%	5%
Brain Test 2: Tricky Stories	Unico Studio	美国	2020/5/13	15,340	0%	34%	10%	5%
حلها واحتلها - لعبة كلمة السر	Sab Apps	N/A	2018/12/23	21,957	2%	36%	10%	5%
Who Wants to Be a Millionaire?	Sony Pictures Television	美国	2018/8/28	3,684	15%	37%	9%	5%

ADTIMING

策略类游戏：Android平台游戏垂类IAP营收排名第二，但整体市场下滑严重

下载量与变现分析

- Android游戏的策略品类中，表现突出主要为其IAP维度，其内购变现能力在所有游戏细分品类中仅次于动作类。
- 在IAP方面，《Lords Mobile: Kingdom Wars》贡献了最高数据；而《Rise of Kingdoms: Lost Crusade》则带来了最高的IAP增长率。
- 在下载量上，《Lords Mobile: Kingdom Wars》同样贡献了最高数据，而《Castle Clash》的涨幅最高。



ADTIMING

策略类游戏（IAP TOP10榜单）：头部市场缓步更迭、整体下行，中国厂商吸金能力更强

TOP10 APP分析

- IAP居前的Android策略类游戏中，基本以3~6年的老游为主，最新的一款也发布于2018年。但值得注意的是2016年以前发布的游戏IAP普遍在下跌。
- 来自中国地区的垂类占到六成。
- 在普遍下跌的背景下，TOP榜中最新的《Rise of Kingdoms》保持了1倍以上的增长，加之其较低的长留，凸显出市场有些青黄不接。
- 头部游戏的次留分布较为分散，平均为38%，7日留在12%~14%，30日留存维持在9~10%左右。

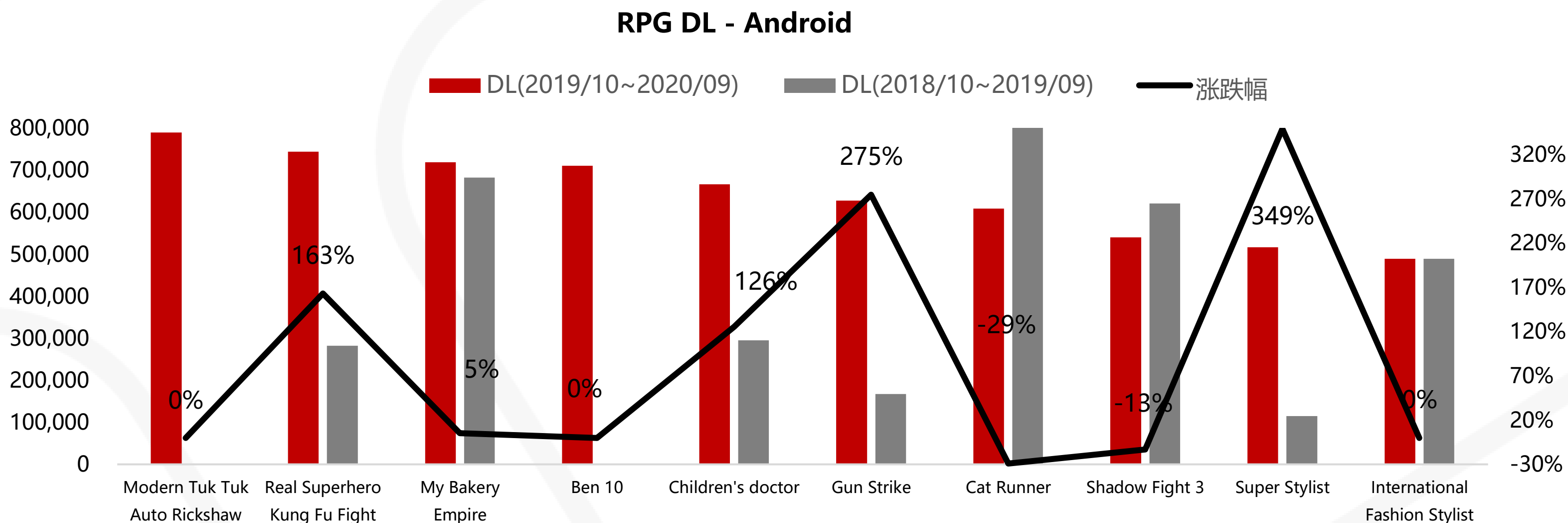
App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅	次日留存	7日留存	30日留存
Lords Mobile	IGG.COM	中国	2016/2/25	172,809	4%	36%	12%	10%
انتقام السلاطين	ONEMT	阿根廷	2015/9/11	23,335	-42%	37%	12%	9%
Rise of Kingdoms	Lilith Games	中国	2018/4/2	38,632	110%	42%	14%	7%
Conquerors	IGG.COM	中国	2017/7/12	74,337	25%	39%	13%	10%
INVASION	tap4fun	中国	2016/10/26	19,337	-80%	37%	13%	9%
Clash of Clans	Supercell	芬兰	2014/4/17	76,577	-26%	36%	12%	9%
Last Shelter	Long Tech Network Limited	香港	2017/10/13	16,375	34%	40%	13%	9%
Clash of Kings	Elex Wireless	中国	2014/9/29	7,405	-34%	37%	12%	9%
Clash Royale	Supercell	芬兰	2016/2/15	42,667	-25%	37%	12%	9%
Nida Harb 3	Babil Games LLC	阿联酋	2017/11/8	20,862	-24%	42%	14%	10%

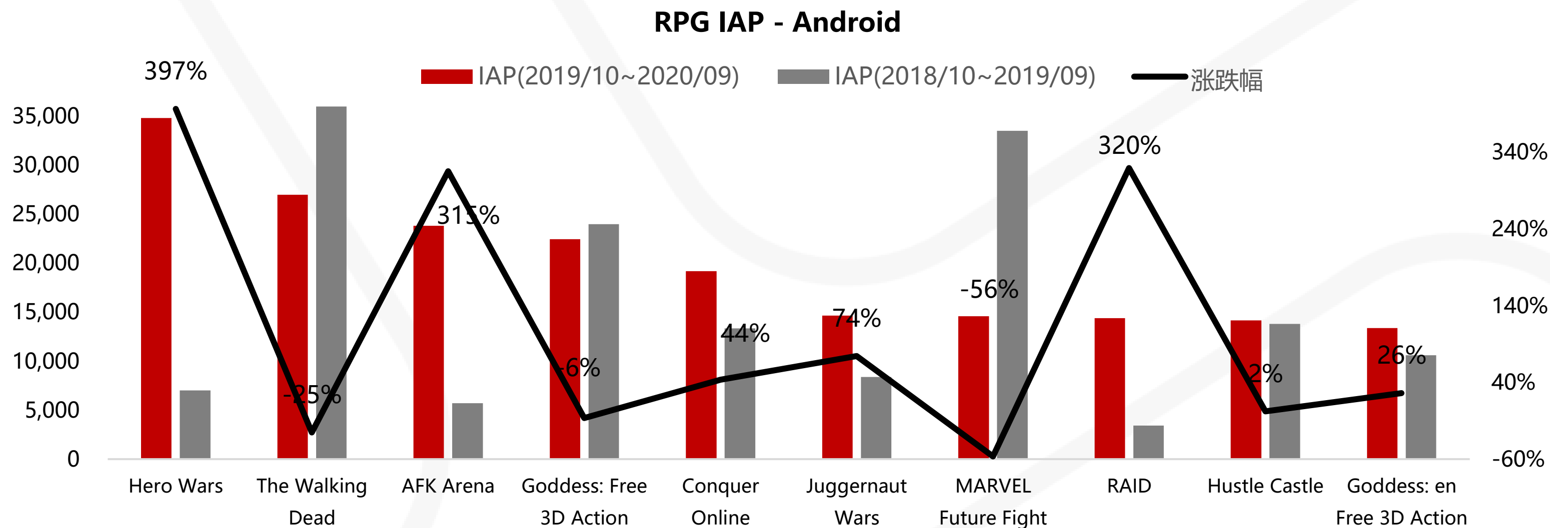
ADTIMING

RPG类游戏：Android平台游戏垂类IAP营收排名第三且保持上行，头部爆款流量强势上涨

下载量与变现分析

- Android游戏的RPG品类中，表现突出主要为其IAP维度，其内购变现能力在所有游戏细分品类中位列第三。
- 在IAP方面，《Hero Wars》贡献了最高数据及增长；而《AFK Arena》《RAID》等涨幅也均在3倍以上。
- 在下载量上，头部爆款间普遍上涨且平分秋色，《Modern Tuk Tuk Auto Rickshaw》作为新游迅速占领头部市场。





ADTIMING

RPG类游戏（IAP TOP10榜单）： 市场处于交替更迭中，变现向头部靠拢，整体留存水平不高

TOP10 APP分析

- IAP居前的Android RPG类游戏中，八成已发布3~6年，最新的一款也发布于2年前。而2017年以前发布的游戏日活用户几乎全线下跌。
- 中国地区的垂类占到半数，其次为来自荷兰的My.com B.V.公司，有2款游戏在榜。
- 除前述涨幅靠前的3款游戏，其它头部产品普遍下跌，结合RPG的整体IAP上行背景，市场呈现出头部集中趋势。
- 头部游戏的次留分布在33%~36%，7日留在8%~10%，30日留存维持在6~8%左右。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅	次日留存	7日留存	30日留存
Hero Wars	NEXTERS GLOBAL LTD	俄罗斯	2017/2/16	25,877	207%	33%	10%	8%
The Walking Dead	Scopely	美国	2015/4/23	2,458	-85%	33%	10%	7%
AFK Arena	Lilith Games	中国	2018/6/20	13,864	163%	35%	9%	6%
Goddess: Free 3D Action	koramgame	中国	2017/6/27	7,937	-71%	34%	10%	8%
Conquer Online	Netdragon Websoft Inc,	中国	2014/12/3	19,533	-21%	34%	9%	7%
Juggernaut Wars	My.com B.V.	荷兰	2016/1/18	213	-95%	33%	8%	7%
MARVEL Future Fight	Netmarble	土耳其	2015/3/19	22,788	-40%	34%	9%	7%
RAID	Plarium Global	美国	2018/7/3	12,534	107%	36%	10%	7%
Hustle Castle	My.com B.V.	荷兰	2017/4/5	16,348	-55%	34%	10%	8%
Goddess: en Free 3D Action	koramgame	中国	2016/10/24	2,230	-80%	33%	9%	7%

ADTIMING

埃及iOS市场游戏品类小结

- **游戏热门品类**： Casual、Action、Puzzle、Simulation、Sports下载量排名前5，Action、Strategy、Puzzle的IAP营收位列TOP3。
- **动作类游戏：**头部市场的IAP的增长情况更好一些，半数都处于增长。《PUBG MOBILE》同时登顶下载量与IAP榜，而《Call of Duty》则贡献了最高的下载增长率，《DomiNations》在IAP上涨势最高。在此品类上，美国与中国厂商的IAP变现能力更佳，其中美国厂商占半壁江山。
- **休闲类游戏：**整体下载量与IAP都在上行。头部市场下载量最高的游戏为《Magic Tiles 3》和《Hunter Assassin》，后者的增长率居首且涨幅巨大。《Coin Master》则登顶IAP榜，且涨势同样居首位。休闲类游戏在2018年以后发布的占到八成，且厂商归属地较为集中，土耳其和新加坡的厂商最多。
- **益智类游戏：**整体下载量与IAP都在上行，头部市场下载量最高的游戏为《Candy Crush Saga》，增长率最高的则是《Word Collect》。此品类在2019年以后发布的约占三成。来自俄罗斯的厂商Playrix的游戏有3个，Playrix成为此品类的最大赢家。
- **策略类游戏：**策略类游戏的IAP变现能力突出，在所有细分品类中仅次于动作类。但是近1年，埃及头部市场的下载量与IAP均在下行。埃及市场的策略类游戏多集中于2016年~2017年发行，最新的游戏也发布了近3年，且头部厂商中有7成来自中国。
- **RPG类游戏：**埃及市场的RPG品类虽然绝对值不高，但整体下载量与IAP均在上行，尤其IAP增长超过50%。《Evony》占据了下载量榜首，且涨势巨高。而《Rise of Kindoms》夺得了IAP榜单TOP1，同时增长率最高。在头部厂商中，中国与美国厂商的IAP变现能力相对更为突出，其中中国厂商就有4款游戏入榜。

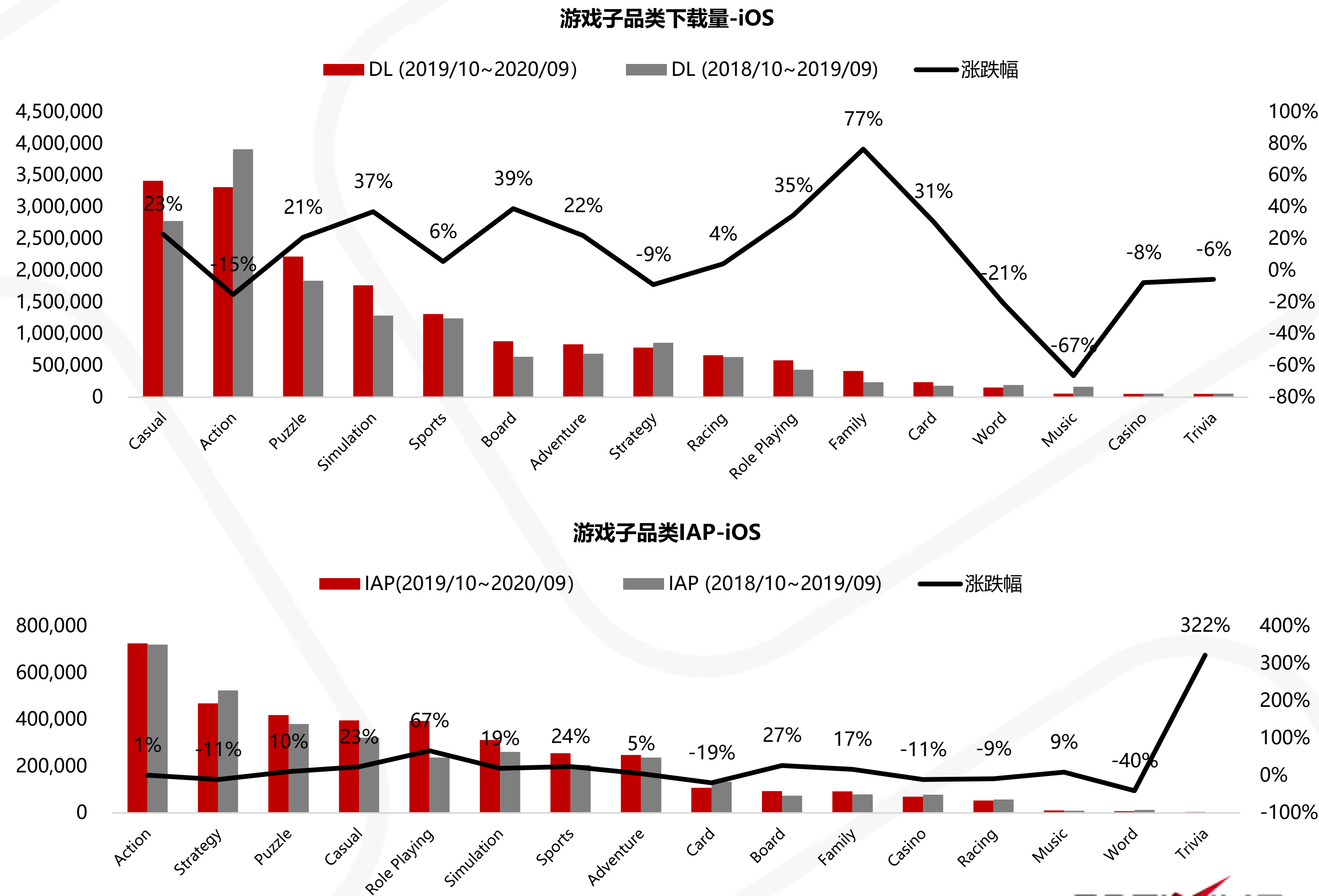
ADTIMING

热门游戏品类对比（iOS）：动作类手游为市场最大赢家，益智类手游基数虽小而涨幅巨大

游戏子品类分析

iOS游戏的子品类中，**休闲、动作、益智解谜**、模拟经营、体育等游戏品类下载量名列前茅，增长最亮眼的是家庭、桌面和模拟类游戏。与此同时，音乐类游戏用户下载下降较多。

变现方面则以**动作、策略、益智解谜、**休闲和RPG等为最头部品类，增长最快的是益智问答和RPG类。文字类游戏的IAP跌幅最大，而下载居头部的策略类手游，变现能力也出现明显下滑。

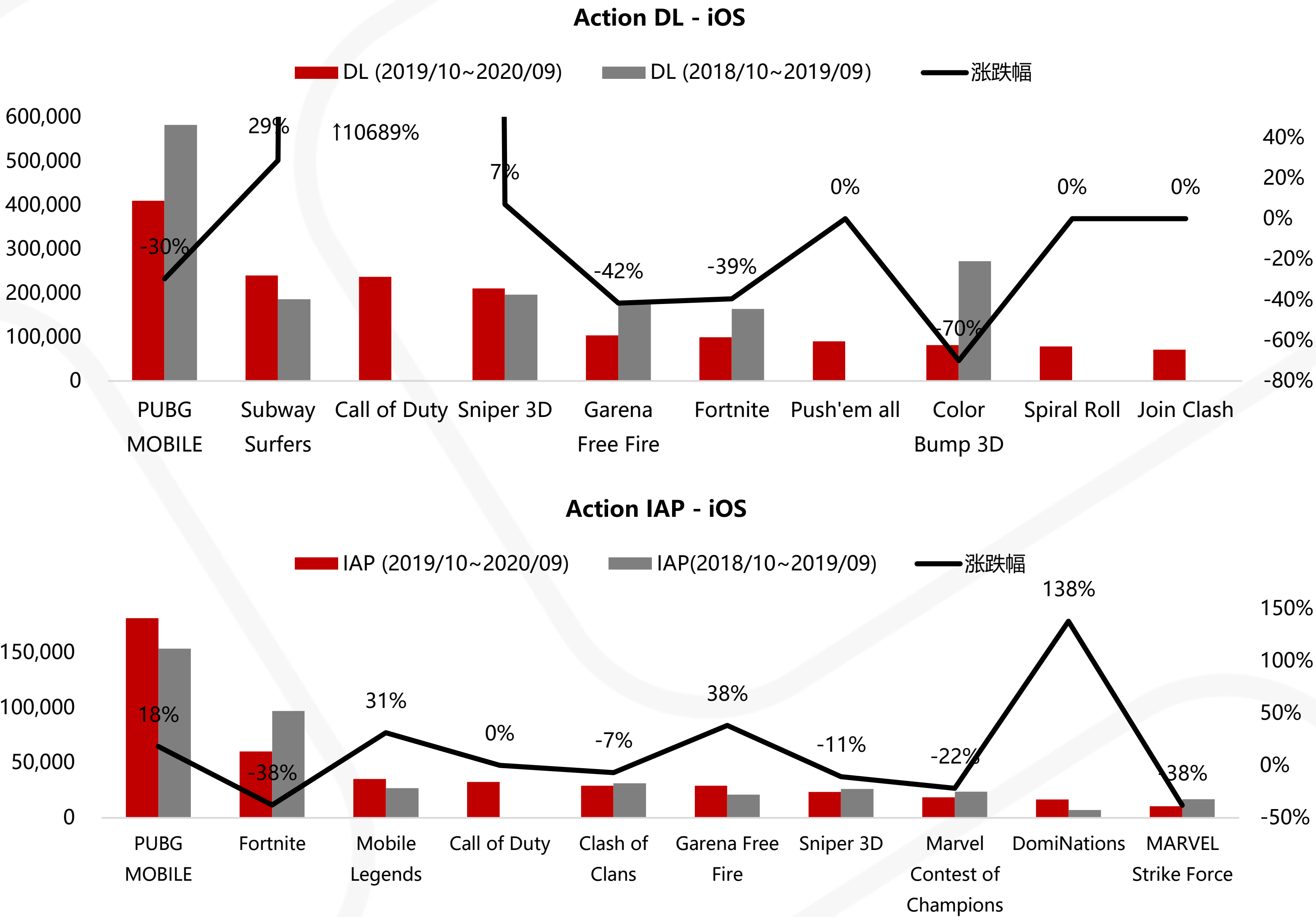


ADTIMING

动作类游戏：《PUBG MOBILE》同时登顶下载量与IAP榜，是最受玩家欢迎的动作类游戏

下载量与变现分析

- iOS游戏的动作品类中，整体下载量有少许下降，IAP略涨。头部市场则下载量普遍下降，仅个例上涨，可见市场有集中的趋势。
- 头部市场的IAP的增长情况更好一些，半数都处于增长。
- 《PUBG MOBILE》当仁不让地同时登顶下载量与IAP榜，而《Call of Duty》则贡献了最高的下载增长率《DomiNations》则在IAP上涨势最高。



ADTIMING

动作类游戏（下载量TOP10榜单）：市场喜新不厌旧，有轻度化趋势

TOP10 APP分析

- 下载量居前的iOS动作类游戏的时间跨度大，遍布在2012~2020年之间，其中2019年以后发布的游戏占到四成。厂商以美国居多、法国次之。
- 最头部游戏为《PUBG MOBILE》，发布1.5年的《Call of Duty》的日活用户增长率惊人。
- 头部游戏的次留通常在41%~44%，7日留在15%~17%，30日留存维持在11%~14%左右。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅	次日留存	7日留存	30日留存
PUBG MOBILE	Tencent Mobile International Limited	中国	2018/3/16	32,031	-20%	43%	16%	14%
Subway Surfers	Sybo Games ApS	丹麦	2012/5/24	27,692	21%	40%	15%	11%
Call of Duty	Activision Publishing, Inc.	美国	2019/6/13	14,871	246954%	43%	16%	14%
Sniper 3D	Fun Games For Free	美国	2014/11/10	22,485	10%	40%	15%	12%
Garena Free Fire	GARENA INTERNATIONAL PRIVATE LIMITED	新加坡	2017/12/8	8,152	-34%	44%	17%	14%
Fortnite	Epic Games	美国	2018/3/15	7,835	-34%	41%	16%	14%
Push'em all	Voodoo	法国	2019/9/12	5,575	0%	45%	17%	13%
Color Bump 3D	Good Job Games	土耳其	2018/12/21	6,687	-60%	44%	17%	13%
Spiral Roll	Voodoo	法国	2020/1/10	4,759	0%	44%	17%	14%
Join Clash	Supersonic StudiOS LTD	美国	2020/2/23	3,869	0%	44%	17%	13%

ADTIMING

动作类游戏（IAP TOP10榜单）：中重度游戏为主，新游涨势突出但留存较弱

TOP10 APP分析

- IAP居前的iOS动作类游戏中，最高可追溯到2012年的老游，最新的游戏也发布1年半有余。
- 美国与中国厂商的IAP变现能力更佳，其中美国厂商占半壁江山。
- 最头部游戏为《PUBG MOBILE》，《Call of Duty》日活用户增长迅猛，而IAP增长第一的《DomiNations》用户留存稍弱于其它头部产品。
- 头部游戏的次留平均为42%，7日留在15%~17%，30日留存在9%~14%左右。

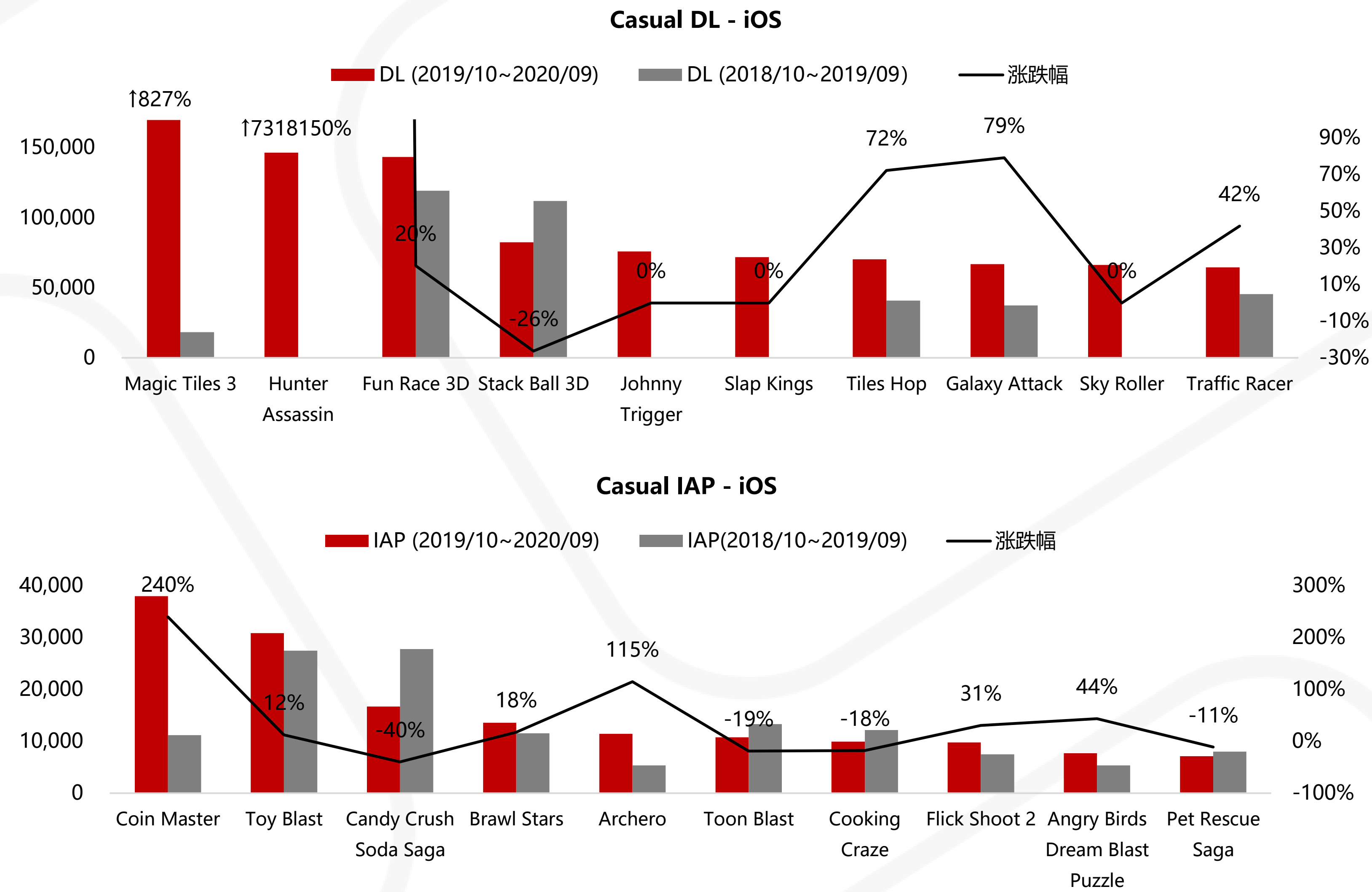
App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅	次日留存	7日留存	30日留存
PUBG MOBILE	Tencent Mobile International Limited	中国	2018/3/16	32,031	-20%	43%	16%	14%
Fortnite	Epic Games	美国	2018/3/15	7,835	-34%	41%	16%	14%
Mobile Legends: Bang Bang	Moonton	中国	2016/11/12	2,601	33%	42%	16%	12%
Call of Duty	Activision Publishing, Inc.	美国	2019/6/13	14,871	246954%	43%	16%	14%
Clash of Clans	Supercell	芬兰	2012/8/2	6,293	-7%	40%	16%	13%
Garena Free Fire	GARENA INTERNATIONAL PRIVATE LIMITED	新加坡	2017/12/8	8,152	-34%	44%	17%	14%
Sniper 3D	Fun Games For Free	美国	2014/11/10	22,485	10%	40%	15%	12%
Marvel Contest of Champions	Kabam Games, Inc.	加拿大	2014/12/10	3,382	17%	41%	15%	11%
DomiNations	NEXON	美国	2015/4/1	489	19%	42%	14%	9%
MARVEL Strike Force	Scopely	美国	2018/3/28	761	-17%	44%	16%	13%

ADTIMING

休闲类游戏：iOS平台游戏垂类下载量第一，IAP营收第四且均在增长

下载量与变现分析

- iOS游戏的休闲品类中，整体下载量与IAP都在上行。而头部市场也符合整体特点。下载量的提升更集中地聚焦在个别APP上，比IAP的整体变化起伏更剧烈。
- 头部市场下载量最高的游戏为《Magic Tiles 3》和《Hunter Assassin》，后者的增长率居首且涨幅巨大。
- 《Coin Master》则登顶IAP榜，且涨势同样居首位。《Toy Blast》IAP变现能力次之。



ADTIMING

休闲类游戏（下载量TOP10榜单）：市场对新游接受度高，老游的用户留存呈现颓势

TOP10 APP分析

- 下载量居前的iOS休闲类游戏的时间跨度较大，但2018年以后发布的占到八成。来自土耳其的厂商最多，其次是新加坡。
- 最头部游戏为《Magic Tiles 3》，而下载量涨幅最高的《Hunter Assassin》相对较新，发布于2019年下半年，其余的游戏日活用户也几乎全线上涨。
- 头部游戏的次留通常在43%~45%，7日留在16%~17%，30日留存维持在10%~11%左右。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅	次日留存	7日留存	30日留存
Magic Tiles 3	Amanotes Pte. Ltd.	新加坡	2018/12/15	10,994	1082%	44%	17%	11%
Hunter Assassin	Ruby Game Studio	土耳其	2019/9/12	9,271	0%	45%	16%	11%
Fun Race 3D	Good Job Games	土耳其	2019/5/5	10,837	83%	45%	16%	11%
Stack Ball 3D	Azur Interactive Games Limited	俄罗斯	2019/3/27	5,806	-8%	44%	16%	11%
Johnny Trigger	SayGames	捷克	2019/12/14	4,663	0%	45%	17%	10%
Slap Kings	Lion StudiOS	美国	2020/2/21	4,335	0%	43%	16%	13%
Tiles Hop	Amanotes Pte. Ltd.	新加坡	2018/3/6	5,647	155%	43%	16%	12%
Galaxy Attack:	ABIGAMES PTE. LTD	越南	2016/11/15	5,925	116%	38%	14%	9%
Sky Roller	HOMA GAMES	法国	2019/9/5	4,188	0%	44%	16%	10%
Traffic Racer	Soner Kara	土耳其	2012/9/24	6,472	21%	37%	14%	11%

ADTIMING

休闲类游戏（IAP TOP10榜单）：消除大厂IAP变现能力更佳，但最亮眼IAP爆款为“博彩+模拟养成”

TOP10 APP分析

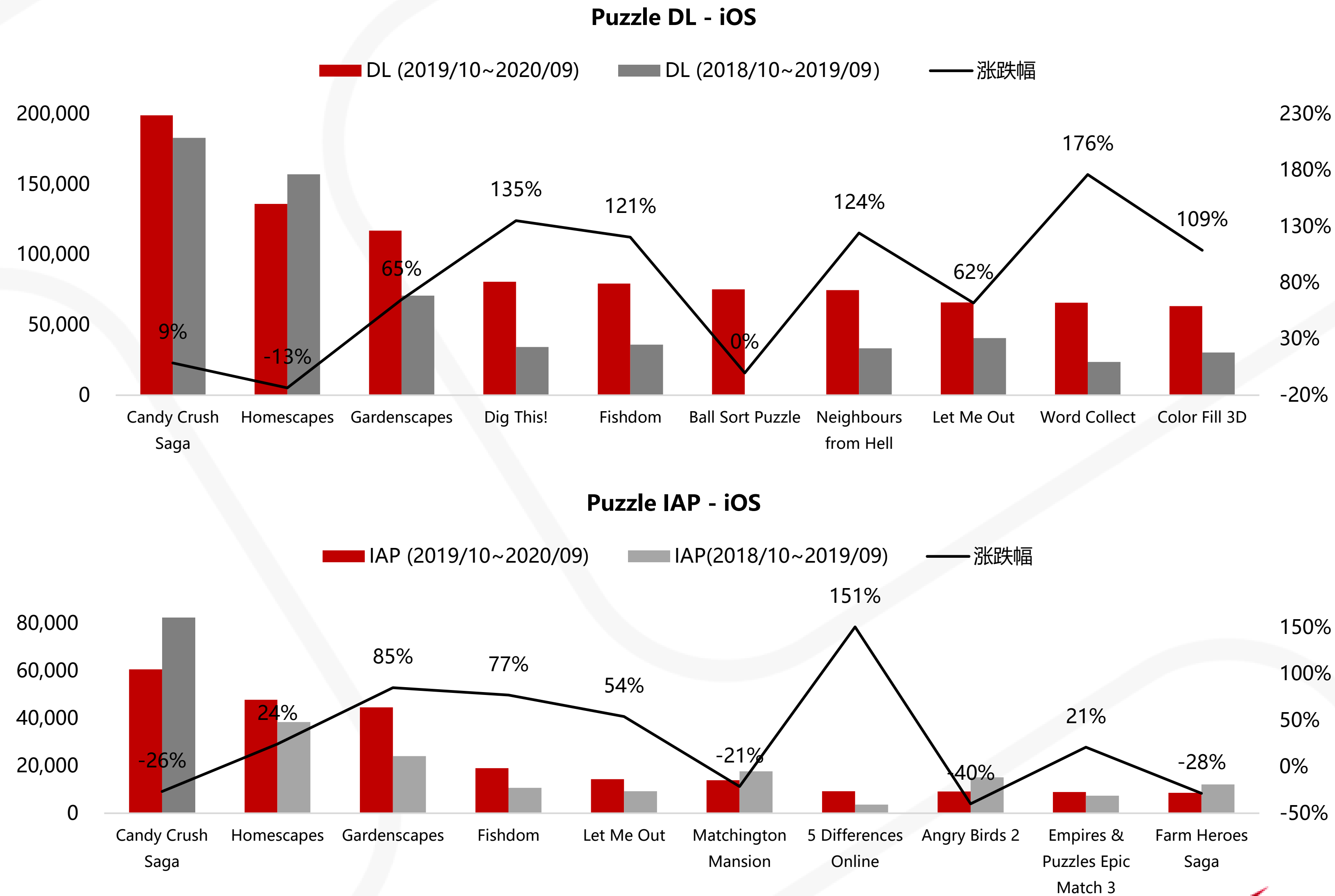
- IAP居前的iOS休闲类游戏中，发布时间跨度达9年，且分布时间均匀。
- 英国、土耳其与芬兰的厂商均有2款游戏在TOP榜，整体来看厂商归属地也较为分散。
- 作为2010年的老游，《Coin Master》获得了最高的IAP及最高的涨幅，并且这一点延续到了其日活用户及涨幅上。而除此之外头部游戏的日活用户几乎全部下行。
- 头部游戏的次留相差较大，平均为41%，7日留平均为15%，30日留存则在11%左右。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅	次日留存	7日留存	30日留存
Coin Master	Moon Active	以色列	2010/12/11	5,681	581%	37%	14%	12%
Toy Blast	Peak Games	土耳其	2015/1/6	1,404	-36%	38%	13%	9%
Candy Crush Soda Saga	King	英国	2014/11/11	4,375	-14%	38%	14%	11%
Brawl Stars	Supercell	芬兰	2018/9/27	2,025	-41%	43%	16%	13%
Archero	Habby	新加坡	2019/3/23	1,388	48%	44%	16%	11%
Toon Blast	Peak Games	土耳其	2017/8/15	443	-44%	44%	18%	14%
Cooking Craze	Big Fish Games, Inc	美国	2017/6/26	2,410	-34%	40%	14%	11%
Flick Shoot 2	Gameguru	俄罗斯	2014/11/7	1,339	-28%	39%	13%	8%
Angry Birds Dream Blast Puzzle	Rovio Entertainment Oyj	芬兰	2018/11/12	966	-40%	45%	17%	11%
Pet Rescue Saga	King	英国	2013/6/12	1,152	-19%	37%	14%	9%

益智类游戏：头部市场流量普遍上涨，但IAP有集中化趋势

下载量与变现分析

- iOS游戏的益智解谜品类中，整体下载量与IAP都在上行，而头部APP的下载量整体上升，IAP则各有涨跌。
- 头部市场下载量最高的游戏为《Candy Crush Saga》，增长率最高的则是《Word Collect》。
- 《Candy Crush Saga》 同样登顶IAP榜，但正在快速下跌。《5 Differences Online》则带来最高的增长率。



ADTIMING

益智类游戏（下载量TOP10榜单）：消除类游戏更受市场青睐，但多元化玩法正在普及

TOP10 APP分析

- 下载量居前的iOS益智解谜类游戏发布的时间跨度较大，2019年以后发布的约占三成。来自俄罗斯的厂商Playrix的游戏有3个，其它无特别集中的情况。
- 日活用户全线上涨，且大多涨幅在1倍以上，相较而言排名头两位的游戏涨幅式微。
- 头部游戏的次留通常在43%~47%，7日留在17%~20%，30日留存维持在14%~16%左右。整体留存情况不错。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅	次日留存	7日留存	30日留存
Candy Crush Saga	King	英国	2012/11/14	23,665	7%	40%	16%	14%
Homescapes	Playrix	俄罗斯	2017/9/19	12,082	14%	44%	18%	15%
Gardenscapes	Playrix	俄罗斯	2016/8/25	10,688	106%	43%	17%	14%
Dig This!	Raketspel AB	西班牙	2019/5/15	5,619	218%	47%	20%	15%
Fishdom	Playrix	俄罗斯	2015/12/10	7,751	160%	42%	17%	14%
Ball Sort Puzzle	IEC GLOBAL PTY LTD	澳大利亚	2020/1/13	4,264	0%	47%	20%	14%
Neighbours from Hell	HandyGames	瑞典	2017/5/25	6,011	135%	44%	18%	14%
Let Me Out	Gaga Games	中国	2018/11/7	5,334	163%	47%	20%	16%
Word Collect	Super Lucky Games LLC	美国	2017/12/6	5,045	238%	47%	20%	15%
Color Fill 3D	Good Job Games	土耳其	2019/7/24	4,512	229%	46%	20%	15%

ADTIMING

益智类游戏（IAP TOP10榜单）： “消除+”玩法吸金能力强，头部厂商主要来自欧洲

TOP10 APP分析

- IAP居前的iOS益智解谜类游戏中，最早可追溯到2012年面世，而仅1款游戏为2019年以后发布，多为2~6年的老游。
- Playrix与King等欧洲的消除大厂占据头部市场半壁江山，芬兰、中国也各有2款游戏入榜。
- 日活用户多数上涨，涨幅超过1倍的达到4个，5年以上的老游增长乏力。
- 头部游戏的次留相差较大，平均为41%~47%，7日留平均为16%~20%，30日留存则在11%~16%之间。

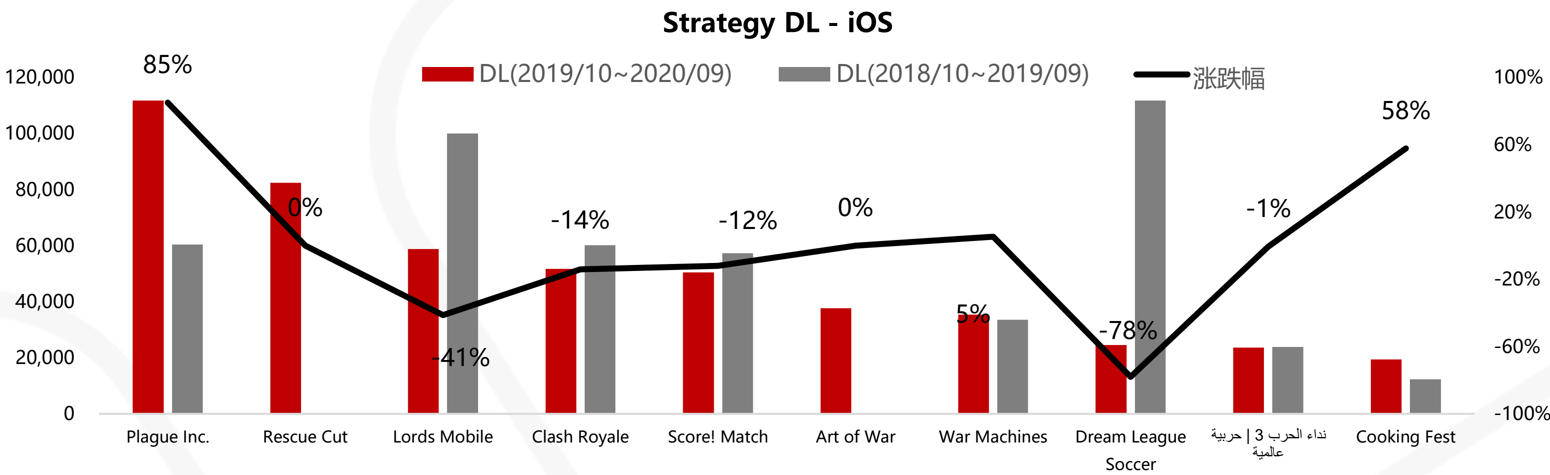
App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅	次日留存	7日留存	30日留存
Candy Crush Saga	King	英国	2012/11/14	23,665	7%	40%	16%	14%
Homescapes	Playrix	俄罗斯	2017/9/19	12,082	14%	44%	18%	15%
Gardenscapes	Playrix	俄罗斯	2016/8/25	10,688	106%	43%	17%	14%
Fishdom	Playrix	俄罗斯	2015/12/10	7,751	160%	42%	17%	14%
Let Me Out	Gaga Games	中国	2018/11/7	5,334	163%	47%	20%	16%
Matchington Mansion	Firecraft StudiOS Ltd.	中国	2017/10/11	4,473	-53%	46%	19%	16%
5 Differences Online	Smart Project GmbH	瑞士	2019/2/8	619	148%	46%	20%	14%
Angry Birds 2	Rovio Entertainment Oyj	芬兰	2015/7/30	3,590	-32%	42%	17%	14%
Empires & Puzzles	Small Giant Games	芬兰	2017/3/1	414	8%	42%	16%	11%
Farm Heroes Saga	King	英国	2014/1/2	2,071	-21%	41%	16%	13%

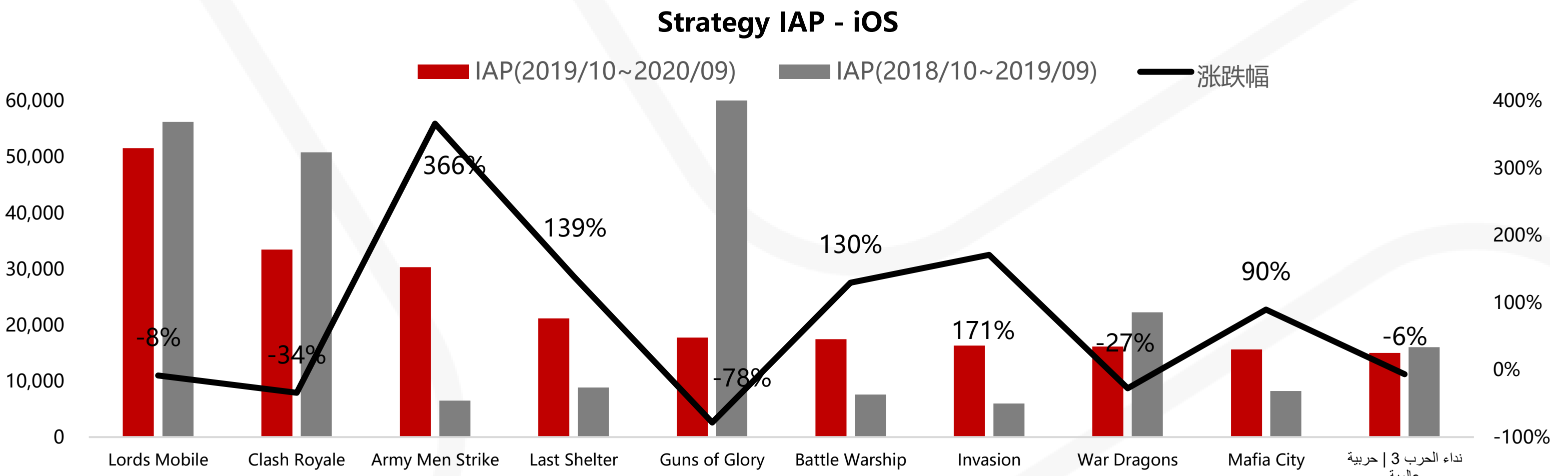
ADTIMING

策略类游戏：近IAP变现能力在各品类中位列第二，但近1年整体下滑

下载量与变现分析

- iOS游戏策略类的下载量相比而言不算高，但IAP仅次于动作类游戏。近1年，头部市场的下载量与IAP均在下行。
- 在此背景下，《Plague Inc.（瘟疫公司）》保持了下载量绝对值与增长率的双重TOP1，《Rescue Cut》下载量次之。
- 《Lords Mobile》占据IAP绝对值榜首，但增长乏力；相较而言《Army Men Strike》涨势亮眼，并跻身IAP的TOP3。





ADTIMING

策略类游戏（IAP TOP10榜单）：头部游戏多发布3~4年，中国厂商IAP变现更强，新游相对留存更好

TOP10 APP分析

- IAP居前的iOS策略类游戏中，多集中于2016年~2017年发行，最新的游戏也发布了近3年。而头部厂商中有7成来自中国。
- 在日活用户普遍下降的态势下，榜单中最新发布的《Last Shelter》仍保持了近1倍的增长，其次是来自埃及邻国阿联酋的《 نداء الحرب 3 | حربية عالمية》也获得了增长。
- 头部游戏的留存差距较大，次留平均为40%，7日留平均为14%，30日留存在8%~9%左右。

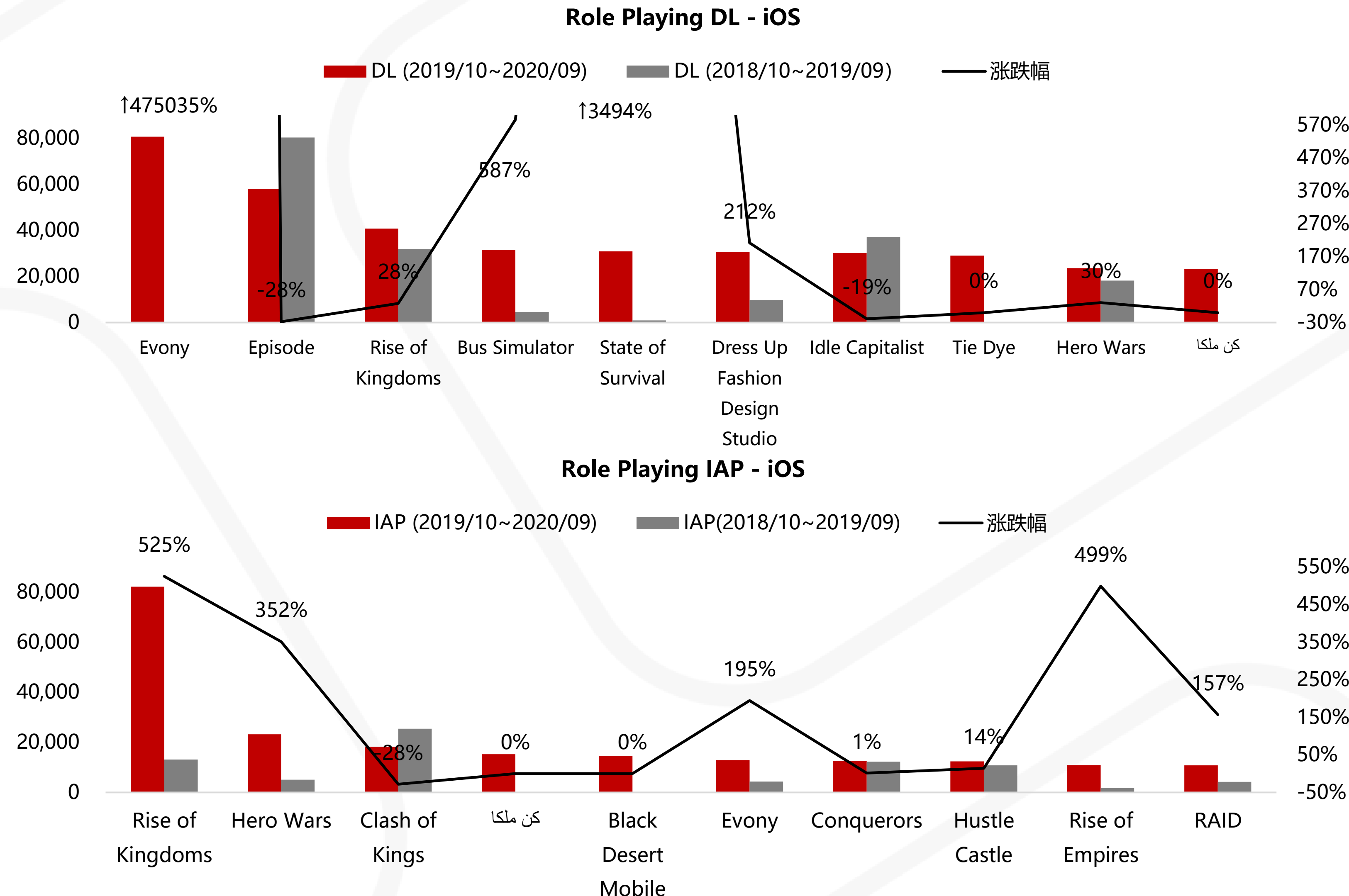
App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅	次日留存	7日留存	30日留存
Lords Mobile	IGG.COM	中国	2016/3/31	5,955	-38%	37%	13%	9%
Clash Royale	Supercell	芬兰	2016/3/2	5,064	-7%	37%	12%	9%
Army Men Strike	VolcanoGames	中国	2017/5/24	951	-27%	40%	13%	8%
Last Shelter	LONG TECH NETWORK LIMITED	中国	2018/2/19	1,538	99%	43%	15%	8%
Guns of Glory	FunPlus	中国	2017/9/21	1,386	-24%	42%	14%	9%
Battle Warship	Qingyi Wen	中国	2017/7/16	250	-63%	43%	16%	9%
Invasion	TAP4FUN (HONGKONG) LIMITED	中国	2016/11/5	124	-63%	37%	12%	7%
War Dragons	Pocket Gems	美国	2015/4/16	485	-37%	37%	11%	8%
Mafia City	YOTTA GAMES PTE LTD	中国	2017/5/16	1,447	-29%	40%	13%	9%
نداء الحرب 3 | حربية عالمية	Babil Games	阿联酋	2017/11/11	2,042	16%	44%	16%	12%

ADTIMING

RPG类游戏：近1年增长可观，IAP变现能力在各品类中涨势位列第一

下载量与变现分析

- iOS游戏的RPG品类虽然绝对值不高，但整体下载量与IAP均在上行，尤其IAP增长超过50%。
- 《Evony》不仅下载量居首，且涨势巨高。整体来看市场更迭明显。
- 《Rise of Kindoms》则在IAP的绝对值与增长率上均达到第一。整体来看头部市场的IAP均快速上涨或新增。



ADTIMING

RPG类游戏（IAP TOP10榜单）：市场更迭明显，新游较老游的用户粘性更佳

TOP10 APP分析

- IAP居前的iOS RPG类游戏中，以4年以内的游戏为主，2019年以后发布的占到3成。
- 中国与美国厂商的IAP变现能力相对更为突出，其中中国厂商就有5款游戏入榜。
- 在日活用户普遍上涨的背景下，两款2017年的老游则下滑明显。反倒《Hero Wars》显得长青。
- 头部游戏的留存差距较大，次留平均为38%，7日留平均为12%，30日留存在5%~7%左右。整体来看留存偏弱。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅	次日留存	7日留存	30日留存
Rise of Kingdoms	Lilith Games	中国	2018/9/20	3,051	49%	40%	15%	6%
Hero Wars	NEXTERS	俄罗斯	2016/12/23	2,278	110%	35%	11%	7%
Clash of Kings	ELEX Wireless	中国	2014/12/30	620	23%	34%	9%	6%
كن ملكا	CHUANG COOL GAME	中国	2019/10/1	1,411	0%	43%	15%	5%
Black Desert Mobile	Pearl Abyss Corp.	韩国	2019/9/26	266	0%	37%	10%	5%
Evony	TOP GAMES INC.	美国	2016/4/27	5,709	0%	34%	10%	7%
Conquerors	IGG.COM	中国	2017/7/26	389	-80%	38%	12%	7%
Hustle Castle	MY COM	荷兰	2017/10/30	756	-60%	36%	12%	7%
Rise of Empires	LONG TECH NETWORK LIMITED	中国	2018/10/20	328	161%	43%	15%	5%
RAID	Plarium Global	美国	2019/2/9	801	226%	42%	15%	11%

ADTIMING

埃及Android市场热门应用小结

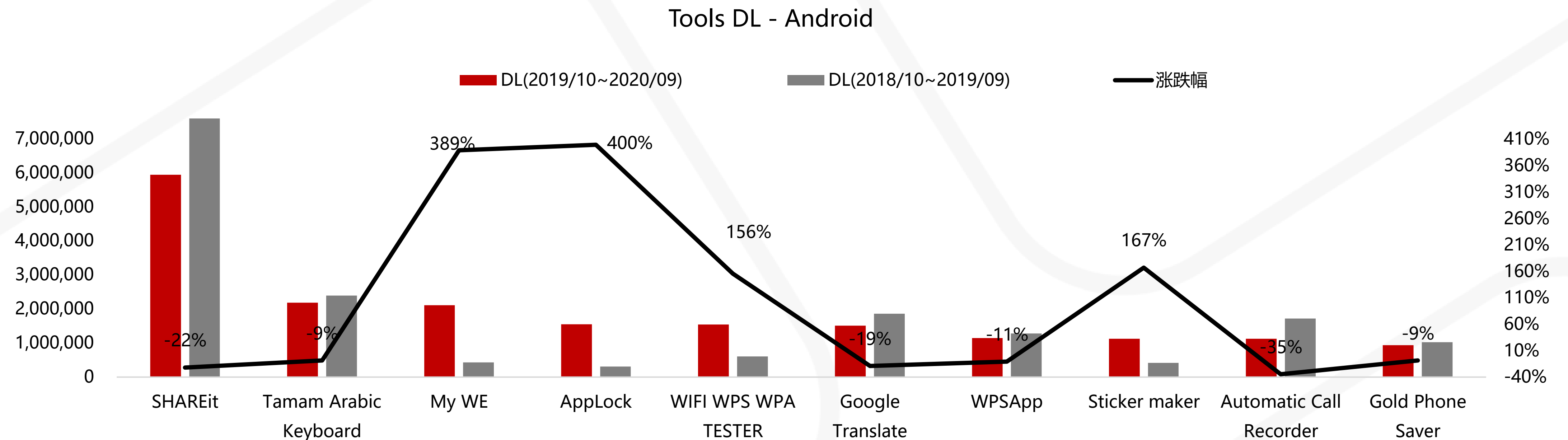
- **工具类应用：**工具类应用位于埃及热门品类TOP2，但是其下载量下滑超过10%。头部应用《My WE》《AppLock》保持了下载量4倍左右的增长，表现突出。在头部APP中，半数的发布时间都在6年以上，最新的APP也发布至少1年，上线较早的应用占据了头部位置。
- **通讯类应用：**社交品类的下载量位列TOP3，近1年整体下载量微降。头部市场下载量的增长集中在少数爆款上，6成以上则在下行。在头部APP中，60%发布于2014年，30%发布于2016年。厂商多来自美国，本土的仅非洲西部的厂商Verizontal Technology挤入榜单。头部APP的核心用途以免费的语音和视频通话偏多，当地的手机通讯功能集成化程度还不高，且用户对视频通话有需求但价格敏感。
- **社交类应用：**社交的下载量位列TOP4，近1年整体下载量微降，而个别APP呈现出高增长的态势，体量较小的《Tiya》下载量涨幅明显（年度环比涨幅12360%）。在头部APP中，60%已发布4年以上，2019年后发布的APP有3款。厂商以美国公司居多。头部应用的核心用途差异化较大，以满足基本的上网和通讯为主。
- **视频播放&编辑类应用：**视频播放与编辑的下载量位列TOP5，并且近1年来高涨态势，涨幅超过60%。在此背景下，少数APP出现爆发式增长（主要集中在《LOLita》和《HD Video Downloader》上）。在头部APP中，4个发布于2014年，4个发布于2019年，新APP相对数量较多。厂商半数来自中国。头部APP的核心用途以短视频平台、视频播放器、视频编辑器为主。当地用户对视频应用有较高需求。

ADTIMING

工具类应用：《My WE》《AppLock》保持了下载量近4倍的增长，表现突出

选取理由：埃及TOP10品类下载量第二

Android工具类应用位于埃及热门品类TOP2，但是其下载量下滑超过10%。在此背景下，《My WE》《AppLock》保持了下载量4倍左右的增长，表现突出。《WIFI WPS WPA TESTER》与《Sticker maker》虽不在最顶部，但下载量的增长也超过1倍。《SHAREit》虽占据TOP1位置，但下降明显（-22%）。



ADTIMING

工具类应用：市场发展缓慢且略有下行，刚需与安全类软件留存更佳

TOP10 APP分析

- 在头部APP中，半数的发布时间都在6年以上，最新的APP也发布至少1年。中国厂商占到3成，但整体集中度不高。
- 核心用途差异化较大，WIFI连接与键盘贴纸等软件超过2款，以满足基本的上网和通讯为主。
- 头部游戏的留存差距较大，次留平均为20.3%，7日留平均为6.3%，30日留存平均为4.1%。

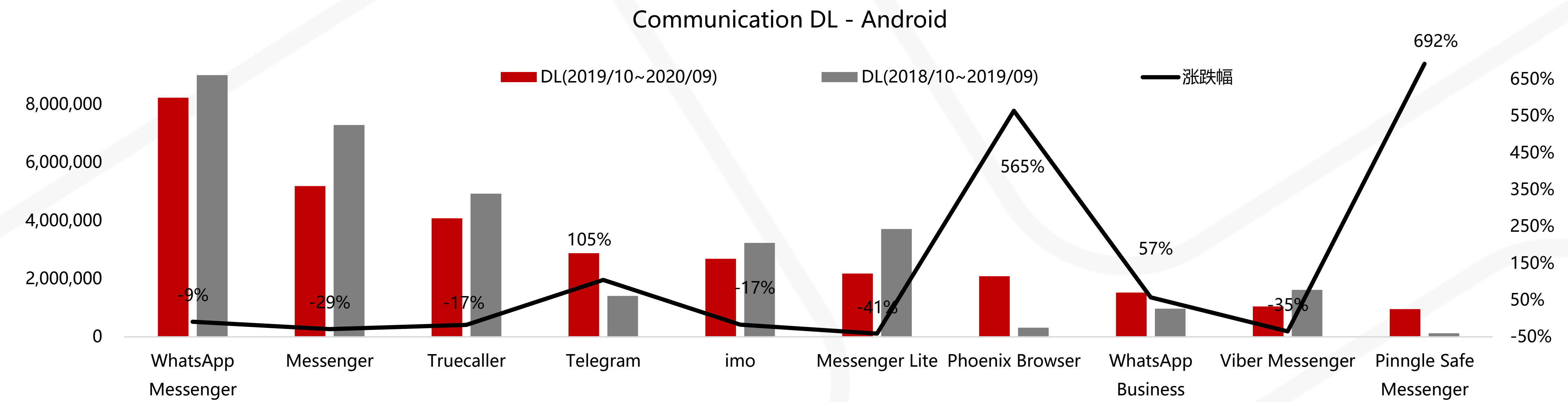
APP名称	核心用途	发行商	发行商所属地	发布日期	次日留存	7日留存	30日留存
SHAREit	文件传输，速度快且不限类型	SHAREit Technologies Co. Ltd	中国	2014/5/28	20.4%	6.5%	4.6%
Tamam Arabic Keyboard	阿拉伯语键盘，专为阿拉伯语设计的智能免费键盘	Ziipin Network	中国	2017/6/5	20.1%	5.7%	4.7%
My WE	支付管理工具	Telecom Egypt	埃及	2018/11/22	18.5%	6.3%	3.1%
AppLock	数据安全隐私保护	DoMobile Lab	中国	2013/10/31	23.4%	7.8%	5.1%
WIFI WPS WPA TESTER	WIFI连接和保护软件	Sangiorgi Srl	意大利	2014/5/9	22.0%	6.8%	4.8%
Google Translate	语言翻译	Google LLC	美国	2014/3/13	20.3%	6.3%	4.7%
WPSApp	WIFI连接和安全保护软件	TheMauSoft	西班牙	2016/8/17	19.6%	5.7%	4.5%
Sticker maker	WhatsApp专用表情贴纸软件	Viko & Co.	比利时	2018/11/1	18.0%	4.7%	2.8%
Automatic Call Recorder	通讯辅助工具，可听录音、记录和屏蔽来电等	Appliqato	加拿大	2014/4/10	20.6%	6.1%	4.4%
Gold Phone Saver	手机内容存储软件	Gid Apps	N/A	2019/2/12	20.6%	7.1%	2.6%

ADTIMING

通讯类应用：头部市场下载量的增长集中在少数爆款上

选取理由：埃及TOP10品类下载量第三

Android社交品类的下载量位列TOP3，近1年整体下载量微降。头部市场下载量的增长集中在少数爆款上，6成以上则在下行。下载量的增长主要集中在了《Phoenix Browser》和《Pinngle Safe Messenger》这两款APP上。



ADTIMING

通讯类应用：市场发展缓慢且略有下行

TOP10 APP分析

- 在头部APP中，60%发布于2014年，30%发布于2016年。厂商半数来自美国，有个别本地应用。
- 头部APP的核心用途以免费的语音和视频通话偏多，可见当地的手机通讯功能集成化程度还不高，且用户对视频通话有需求但价格敏感。
- 头部APP的留存率相对集中，次留为29%~32%，7日留存为10%~11%，30日留存为9%~10%。

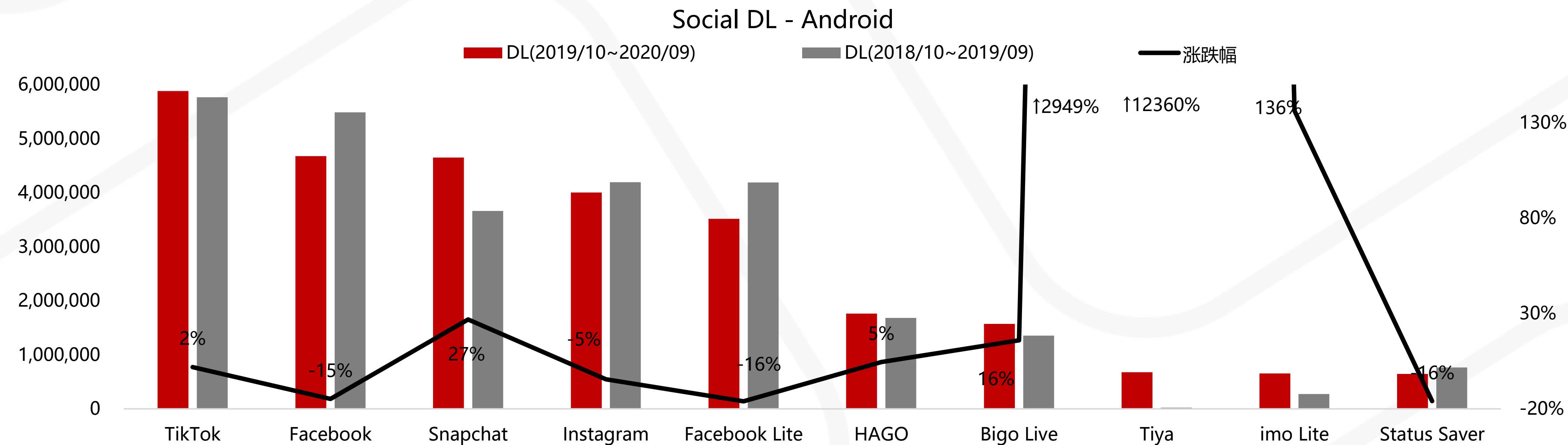
APP名称	核心用途	发行商	发行商所属地	发布日期	次日留存	7日留存	30日留存
WhatsApp Messenger	即时通讯消息收发手机应用	WhatsApp Inc.	美国	2014/9/30	30%	10%	10%
Messenger	收发消息和视频通话全部免费的即时通讯软件	Facebook	美国	2014/5/8	33%	11%	10%
Truecaller	即时通讯工具，可进行语音通话	Truecaller	印度	2014/10/1	32%	11%	9%
Telegram	即时通讯软件，可群共享大型文件	Telegram FZ-LLC	阿拉伯	2014/10/1	30%	10%	10%
imo free video	高清视频通话	imo.im	美国	2014/5/7	33%	11%	10%
Messenger Lite	相比Messager更加小巧	Facebook	美国	2016/10/3	30%	10%	10%
Phoenix Browser	浏览器软件	Verizontal Technology	非洲西部	2016/9/1	30%	10%	11%
WhatsApp Business	商务用通讯软件	WhatsApp Inc.	美国	2018/1/10	29%	10%	10%
Viber Messenger	信息收发应用，可免费发短信、打电话	Viber Media SARL.	塞浦路斯	2014/5/14	32%	11%	9%
Pinngle Safe Messenger	免费通话和视频聊天软件	Pinngle CJSC	#N/A	2016/6/29	32%	10%	10%

ADTIMING

社交类应用：头部市场下载量略有下滑，体量较小的《Tiya》表现亮眼

选取理由：埃及TOP10品类下载量第四

Android社交的下载量位列TOP4，近1年整体下载量微降。头部市场下载量也呈现略有下降的特点，而个别APP呈现出高增长的态势。体量较小的《Tiya》下载量呈现出极高涨势（年度环比涨幅12360%）。



社交类应用：市场发展缓慢且略有下行，新APP的留存率较低

TOP10 APP分析

- 在头部APP中，60%已发布4年以上，2019年后发布的APP有3款。厂商以美国公司居多。
- 核心用途差异化较大，WIFI连接与键盘贴纸等软件超过2款，以满足基本的上网和通讯为主。
- 头部游戏的留存差距较大，次留平均为32%，7日留平均为11%，30日留存平均为9%。

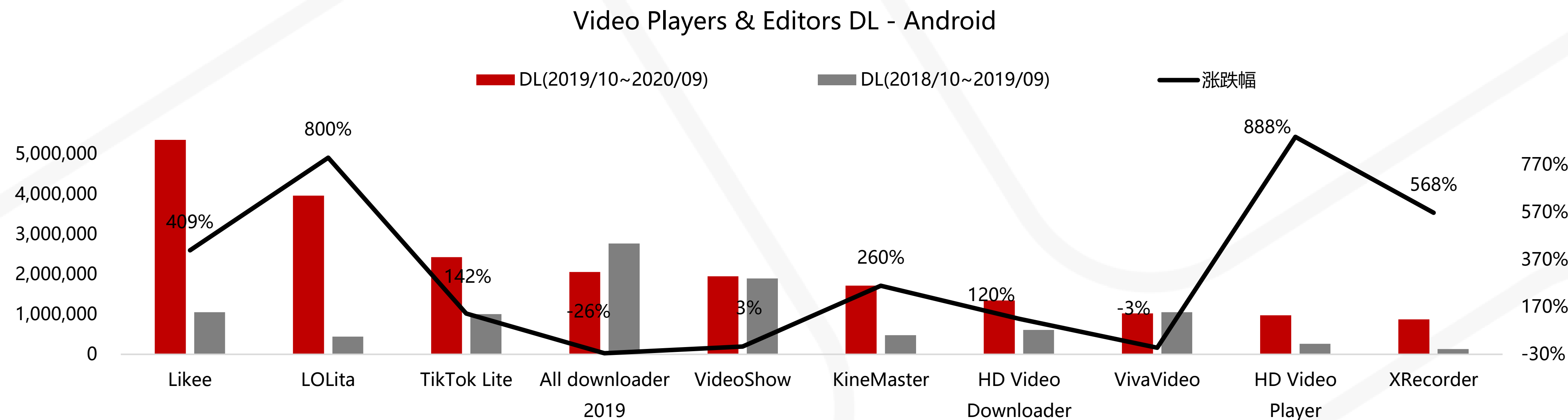
APP名称	核心用途	发行商	发行商所属地	发布日期	次日留存	7日留存	30日留存
TikTok	短视频软件	TikTok Pte. Ltd.	中国	2015/7/10	35%	12%	10%
Facebook	个人社交平台	Facebook	美国	2014/5/8	35%	12%	10%
Snapchat	通讯、聊天软件	Snap Inc	美国	2014/5/3	33%	11%	10%
Instagram	图片社交平台	Instagram	美国	2014/5/11	33%	11%	10%
Facebook Lite	个人社交、聊天软件，可与朋友分享图片、视频等	Facebook	美国	2015/5/29	33%	11%	10%
HAGO	多功能的社交和游戏应用，可通过语音聊天结识新朋友、玩游戏	Hago Games	中国	2018/3/23	33%	10%	7%
Bigo Live	视频直播平台	BIGO TECHNOLOGY PTE. LTD.	新加坡	2016/3/12	35%	12%	11%
Tiya	在线语音聊天软件	TIYA PTE.LTD.	/	2019/7/7	31%	9%	6%
imo Lite	在线聊天软件，可语音和视频，易于下载并且消耗流量少	imo.im	美国	2019/4/18	27%	8%	6%
Status Saver	可保存WhatsApp视频和whatsapp状态	WorldClass	/	2019/7/7	31%	12%	11%

ADTIMING

视频播放&编辑类应用：在头部市场普长的基础上，少数APP爆发式增长

选取理由：埃及TOP10品类下载量第五

Android视频播放与编辑的下载量位列TOP5，并且近1年来高涨态势，涨幅超过60%。头部市场普涨的基础上，少数APP出现爆发式增长，以及个别APP难以抵挡下行。爆发式增长的APP主要集中在《LOLita》和《HD Video Downloader》上。《All downloader 2019》下跌明显，《VivaVideo》次之。



ADTIMING

视频播放&编辑类应用：市场活跃且有潜力，留存普遍不高

TOP10 APP分析

- 在头部APP中，4个发布于2014年，4个发布于2019年，新APP相对数量较多；厂商半数来自中国，其余来自新加坡、韩国和美国。
- 头部APP的核心用途以短视频平台、视频播放、编辑器为主。当地用户对视频应用有较高需求。
- 头部APP的留存率相对分散，次留平均为23%，7日平均留存为7%，30日平均留存为5%。

APP名称	核心用途	发行商	发行商所属地	发布日期	次日留存	7日留存	30日留存
Likee	是一个流行的全球原创视频创建和共享平台	BIGO TECHNOLOGY PTE. LTD.	新加坡	2017/7/27	24%	8%	6%
LOLita لوليتا لمشاهدة ومشاركة وإعداد الفيديوهات	短视频平台	LOLita	/	2019/3/24	29%	9%	4%
TikTok Lite	短视频平台	TikTok PTE.ltd.	中国	2018/10/28	24%	8%	4%
All downloader 2019	社交媒体视频下载器，可以浏览所有社交网站并从自己的社交媒体帐户下载高清视频。	InShot Inc.	/	2018/7/4	21%	5%	4%
VideoShow	视频编辑器、电影制作器	VideoShow EnjoyMobi Video Editor & Video Maker Inc	中国	2014/4/28	24%	8%	6%
KineMaster	视频编辑器	KineMaster Corporation	韩国	2014/5/15	23%	8%	6%
HD Video Downloader	免费视频下载	Leap Fitness Group	中国	2019/3/29	21%	5%	4%
VivaVideo	视频剪辑工具	QuVideo Inc. Best Video Editor & Video Maker App	中国	2014/4/25	24%	8%	6%
HD Video Player	视频播放器	Simple Design Ltd.	中国	2019/6/19	21%	6%	4%
XRecorder	屏幕录像器	InShot Inc.	/	2019/5/9	24%	7%	4%
YouTube	视频播放平台	Google LLC	美国	2014/5/6	21%	6%	5%

ADTIMING

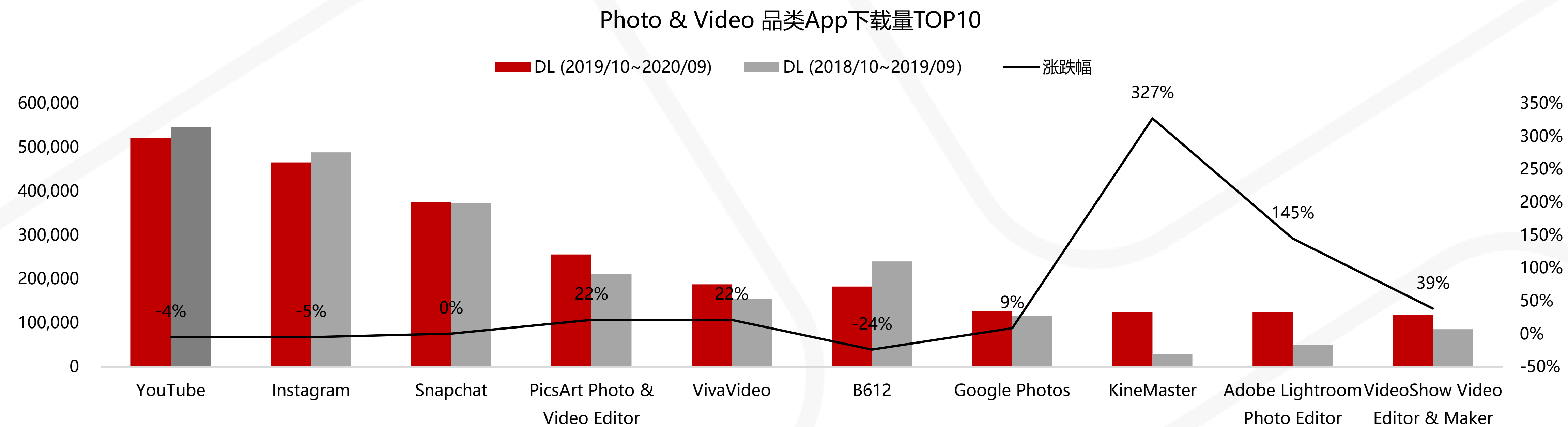
埃及iOS市场热门应用小结

- **照片&视频类应用：** 照片&视频品类的下载量位列TOP2，近1年来保持7%的增长，头部市场流量微涨。流量增长主要集中在《KineMaster》《Adobe Lightroom Photo Editor》应用上。在头部APP中，发布时间跨度为2010年至2017年。厂商多来自中国和美国。
- **社交网络类游戏：** 社交网络类应用的下载量位列TOP3，近1年整体下载量有所上行。头部市场的下载增长集中在个别APP上，其余大部分在下行。头部APP的发布时间跨度达10年以上，最早的于2008年发布，最新的于2019年发布。7年以上的APP占60%。厂商以美国公司居多。核心用途以社交、语音、视频通话为主。用户群最大的是即时通讯软件WhatsApp Messenger。
- **工具类游戏：** 工具类应用下载量整体上行，头部应用《My WE》表现出了超强的增长势头。Google系的搜索引擎与浏览器在榜单中不仅排名靠前，且仍保持上涨。头部APP至少发布都在2年以上，更有2款诞生于2009年以前。其中美国厂商占到3成，埃及本土、阿联酋也各有2款在榜，工具类应用较多本土软件挤入榜单。与Android相比，iOS的头部核心用途更为趋同，头部应用以支付、管理类软件、通信运营商类软件为主。

照片&视频类应用：头部市场流量微涨，《KineMaster》《Adobe Lightroom Photo Editor》贡献了主要的涨幅

选取理由：埃及TOP10品类下载量第二

iOS照片&视频品类的下载量位列TOP2，近1年来保持7%的增长，头部市场流量微涨。流量增长主要集中在《KineMaster》《Adobe Lightroom Photo Editor》应用上。而位列TOP2的《YouTube》《Instagram》增长乏力，分别缩水4%和5%。



ADTIMING

照片&视频类应用：照片&视频类应用厂商多来自中国、美国

子品类分析

- 在头部APP中，发布时间跨度为2010年至2017年。厂商多来自中国和美国。
- 头部APP的核心用途以照片&视频编辑器、视频剪辑工具为主。埃及用户对照片、视频的应用程序需要较高。
- 头部APP的留存率相对分散，次留分布在23% ~ 73%之间，7日留存分布在7% ~ 34%之间，30日留存分布在6% ~ 32%之间。

Photo & Video类应用下载量TOP10（Android）

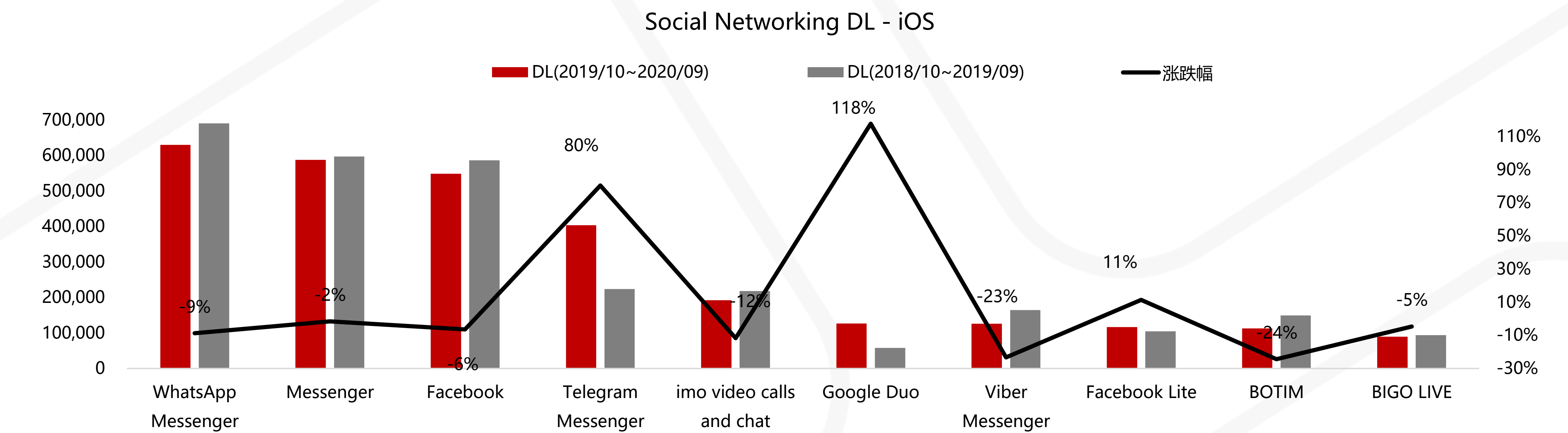
App名称	核心用途	发行商	发行商所属地	发布日期	次日留存	7日留存	30日留存
YouTube	视频播放器	Google LLC	美国	2012/9/11	73%	34%	30%
Instagram	图片社交软件	Instagram, Inc.	美国	2010/10/6	66%	31%	31%
Snapchat	通讯、聊天软件	Snap, Inc.	美国	2011/7/13	71%	31%	32%
PicsArt Photo & Video Editor	照片、视频编辑器	PicsArt, Inc.	美国	2013/1/2	73%	31%	25%
VivaVideo	视频剪辑工具	QuVideo Inc.	中国	2014/5/1	71%	25%	18%
B612	照片美化软件、美颜相机	SNOW INC.	美国	2014/8/12	23%	7%	6%
Google Photos	谷歌相册	Google LLC	美国	2015/5/28	67%	22%	16%
KineMaster	视频编辑器	KineMaster, Inc.	韩国	2017/4/28	46%	14%	9%
Adobe Lightroom Photo Editor	照片编辑器、相机应用程序	Adobe Inc.	美国	2014/6/22	67%	23%	17%
VideoShow Video Editor & Maker	视频制作、编辑	Shanghai Enjoy Information Technology Co., Ltd	中国	2014/12/12	46%	14%	9%

ADTIMING

社交网络类应用：头部市场的下载增长集中在个别APP上

选取理由：埃及TOP10品类下载量第三

社交网络类应用在iOS平台的下载量位列TOP3，近1年整体下载量有所上行。头部市场的下载增长集中在个别APP上，其余大部分在下行。《Google Duo》的下载量在本榜中呈现出最高的涨势（年度环比增长118%）。



ADTIMING

社交网络类应用：市场发展缓慢且略有下行，新APP的留存率较低

TOP10 APP分析

- 头部APP的发布时间跨度达10年以上，最早的于2008年发布，最新的于2019年发布；7年以上的APP占60%。厂商以美国公司居多。
- 核心用途以社交、语音、视频通话为主。用户群最大的是即时通讯软件WhatsApp Messenger。
- 头部游戏的留存差距较大，次留平均为34%，7日留平均为14%，30日留存平均为13%。

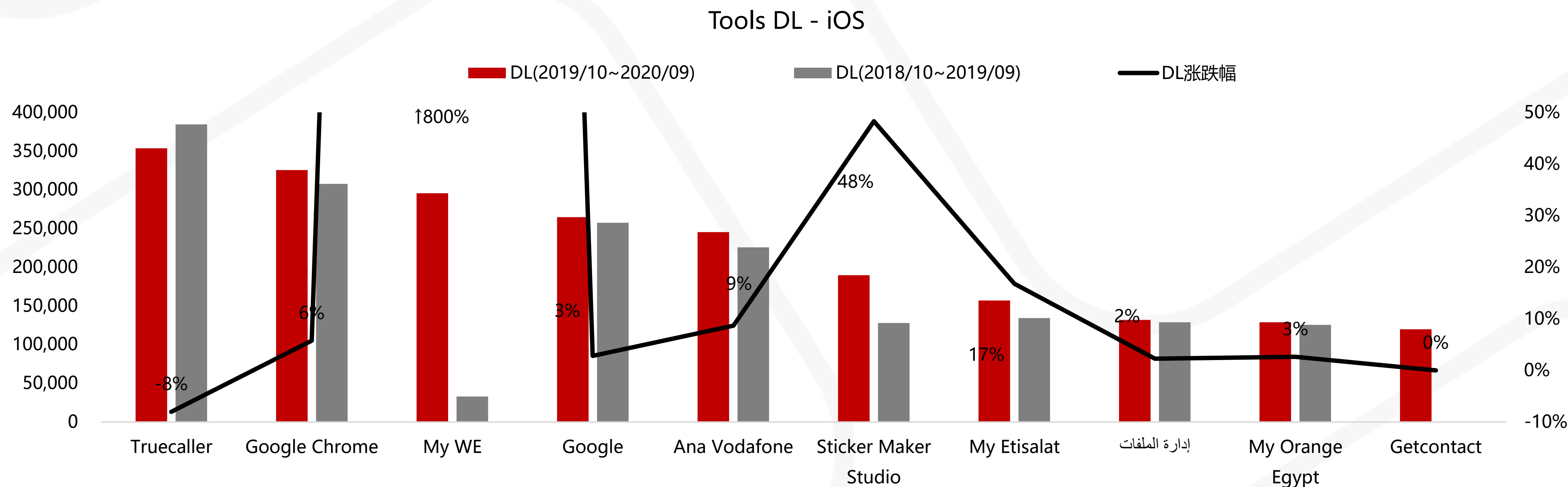
APP名称	核心用途	发行商	发行商所属地	发布日期	次日留存	7日留存	30日留存
WhatsApp Messenger	即时通讯消息收发手机应用	WhatsApp Inc.	美国	2009/5/4	34%	16%	18%
Messenger	免费多合一通讯应用程序	Facebook, Inc.	美国	2011/8/9	33%	16%	17%
Facebook	社交软件，用于交友及展示生活	Facebook, Inc.	美国	2008/7/11	35%	16%	18%
Telegram Messenger	即时通讯软件	Telegram FZ-LLC	加拿大	2013/8/14	34%	12%	10%
imo video calls and chat	高清视频通话	imo.im	美国	2009/12/5	35%	16%	18%
Google Duo	视频通话应用	Google LLC	美国	2016/9/2	34%	13%	10%
Viber Messenger	信息收发应用，可免费发短信、打电话	Viber Media SARL.	塞浦路斯	2010/12/2	35%	16%	18%
Facebook Lite	个人社交软件	Facebook, Inc.	美国	2019/4/1	29%	9%	7%
BOTIM	语音、视频通话软件	Algento Cloud Computing Limited	N/A	2017/8/14	33%	13%	9%
BIGO LIVE	视频直播软件	BIGO TECHNOLOGY PTE. LTD.	新加坡	2016/3/12	36%	13%	10%

ADTIMING

工具类应用：iOS工具类下载量整体上行，但榜首的《Truecaller》增长乏力

选取理由：埃及TOP10品类下载量第四

iOS工具类下载量整体上行，但榜首的《Truecaller》略显颓势。《My WE》则表现出了超强的增长势头。Google系的搜索引擎与浏览器在榜单中不仅排名靠前，且仍保持上涨。其次，《Sticker Maker Studio》涨势亮眼。



ADTIMING

工具类应用：经典老牌软件为主，支付及费用管理、通话运营软件居多

TOP10 APP分析

- 头部APP至少发布都在2年以上，更有2款诞生于2010年以前。其中美国厂商占到3成，埃及本土、阿联酋也各有2款在榜。
- 与Android相比，iOS的头部核心用途更为趋同，其中支付及管理类软件、通信运营商软件各占30%，搜索引擎及浏览器也有2款。
- 头部游戏的留存差距较大，次留平均为22%，7日留平均为9%，30日留存平均为8%。

APP名称	核心用途	发行商	发行商所属地	发布日期	次日留存	7日留存	30日留存
Truecaller	通话应用程序，快速拨号、拦截来电、免费聊天等	True Software Scandinavia AB	瑞典	2012/3/28	24%	11%	11%
Google Chrome	浏览器	Google LLC	美国	2012/6/28	22%	10%	10%
My WE	支付管理工具	Telecom Egypt	埃及	2018/11/29	20%	6%	4%
Google	搜索引擎	Google LLC	美国	2008/7/11	23%	11%	10%
Ana Vodafone	移动通信运营商	Vodafone International Services	英国	2011/6/2	22%	11%	10%
Sticker Maker Studio	贴纸软件	Viko	比利时	2018/11/24	18%	5%	3%
My Etisalat	支付管理软件	Etisalat Misr	阿联酋	2012/10/7	21%	10%	10%
إدارة الملفات	文件管理，文件归档、上传、格式转换等	Waraqat Group	阿联酋	2016/12/20	23%	7%	5%
My Orange Egypt	手机与流量费用管理	Orange Egypt	埃及	2015/1/6	20%	6%	4%
Getcontact	通话应用程序，过滤骚扰电话、识别来电身份，30天免费试用	GETVERIFY LDA	葡萄牙	2016/4/6	22%	7%	4%
Speedtest	网络连接速度测试软件	Ookla	美国	2009/1/4	24%	10%	11%

ADTIMING

埃及：热门APP分析

动作游戏案例分析1：《Mobile Legends: Bang Bang》，Android平台IAP营收第四，优秀的中国出海产品



《Mobile Legends: Bang Bang》于2016年在双平台上线，是一款MOBA类游戏，游戏变现以内购为主。开发商为中国沐瞳科技，该公司多款游戏均在全球获得优秀成绩。游戏玩家平均年龄为33岁（男性）和34岁（女性），主要以年轻群体为主，且男性玩家多于女性玩家。

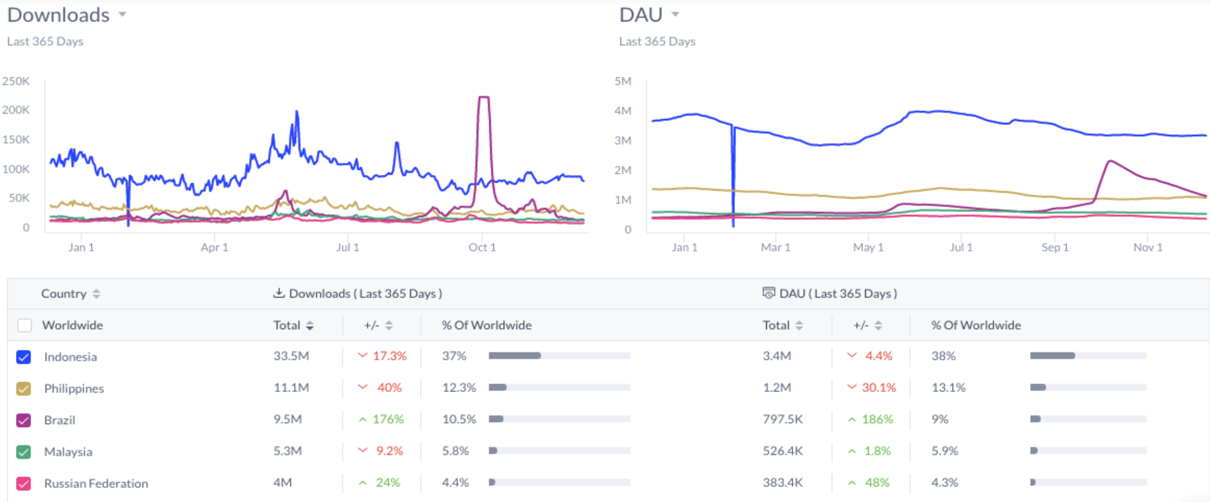
特点分析

- 投放地区：过去一年中，《Mobile Legends: Bang Bang》在双平台TOP5投放地区：印尼、菲律宾、巴西、马来西亚、俄罗斯
- TOP5地区，流量主要集中在印尼。印尼近一年保持高频获客，且获客效果明显；菲律宾、巴西、马来西亚、俄罗斯保持稳定的获客路径，但是获客量级远小于印尼（巴西在2020年10月达到一次获客高峰，日均获客22万）。





《Mobile Legends: Bang Bang 》
商店页截图



Country	Downloads (Last 365 Days) Total	+/-	% Of Worldwide	DAU (Last 365 Days) Total	+/-	% Of Worldwide
Worldwide						
Indonesia	33.5M	17.3%	37%	3.4M	4.4%	38%
Philippines	11.1M	40%	12.3%	1.2M	30.1%	13.1%
Brazil	9.5M	176%	10.5%	797.5K	186%	9%
Malaysia	5.3M	9.2%	5.8%	526.4K	1.8%	5.9%
Russian Federation	4M	24%	4.4%	383.4K	48%	4.3%

休闲游戏案例分析：《Family Farm Seaside》，Android平台IAP营收第八，中国出海厂商产品

《Family Farm Seasi》于2014年5月在Android平台上线，是一款农场经营游戏，游戏变现以内购为主。开发商为中国Century Games。玩家扮演农场主，来经营农场饲养动物，是一款趣味性极高的农业模拟游戏。游戏玩家以女性为主，男女玩家比例为31.5%：68.5%。

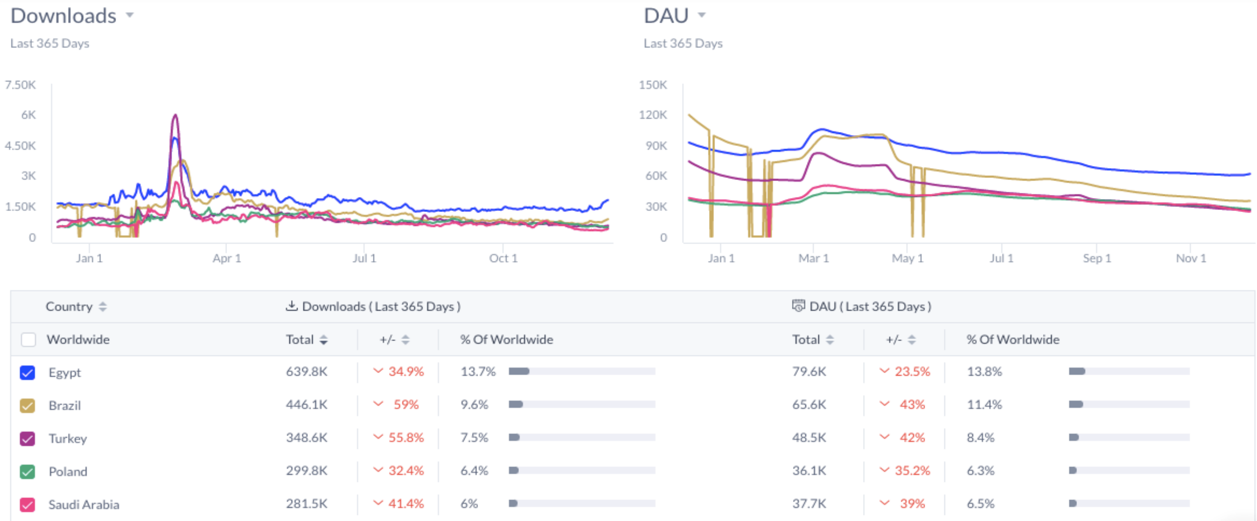




《Family Farm Seaside》
商店页截图

特点分析

- 投放地区：过去一年中，《Family Farm Seaside》在Android平台TOP5投放地区为埃及、巴西、土耳其、波兰、沙特。
- TOP5地区，流量多集中在埃及和巴西。TOP5地区近一年获客量稳定，于2020年2月有过一次获客高峰，日均获客1500至4000。



Country	Downloads (Last 365 Days) Total	+/-	% Of Worldwide	DAU (Last 365 Days) Total	+/-	% Of Worldwide
Worldwide						
Egypt	639.8K	34.9%	13.7%	79.6K	23.5%	13.8%
Brazil	446.1K	59%	9.6%	65.6K	43%	11.4%
Turkey	348.6K	55.8%	7.5%	48.5K	42%	8.4%
Poland	299.8K	32.4%	6.4%	36.1K	35.2%	6.3%
Saudi Arabia	281.5K	41.4%	6%	37.7K	39%	6.5%

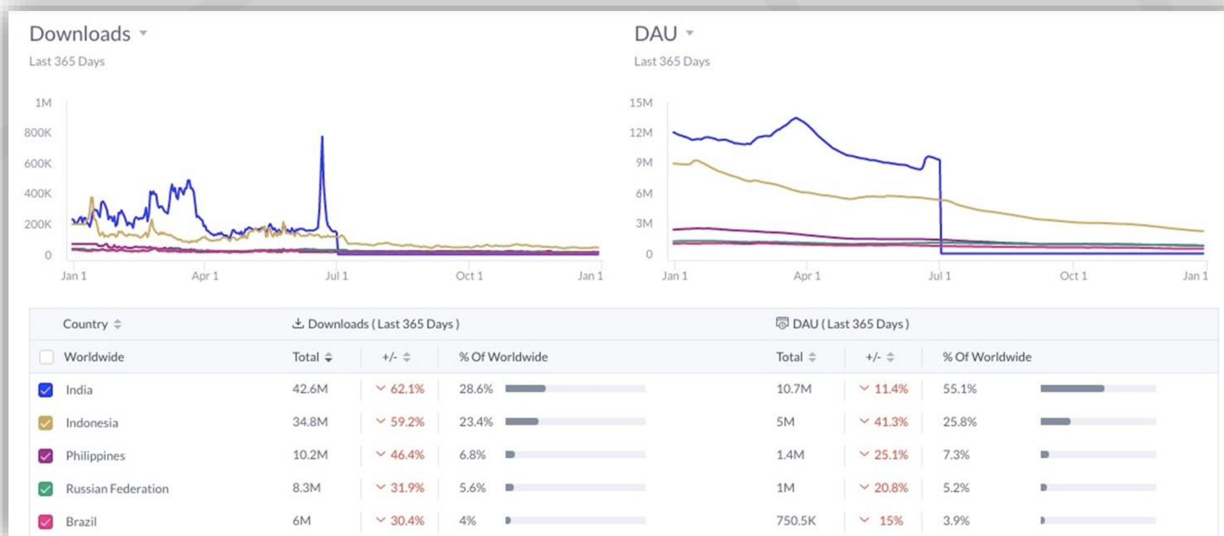
工具类应用案例分析1：SHAREit，Android垂类下载量第一，中国出海应用



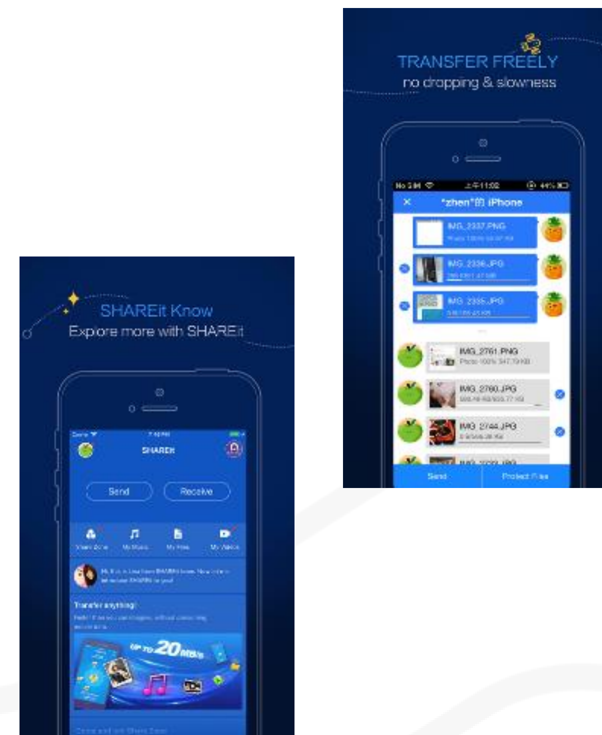
《SHAREit》于2014年上线，是一个跨平台共享文件的工具，不限格式，可离线传输。该应用独特性在于其所含内容可以无缝对接在线和离线工作。发行商SHAREit Technologies Co. Ltd来自中国，北京众联极享科技有限公司。

特点分析

- 投放地区：过去一年中，SHAREit主要面向T3地区投放，包括两印、菲律宾、俄罗斯和巴西等。
- 用户留存：SHAREit的留存率低于市面最头部应用的平均水准，而iOS的留存率明显高于Android。
- 近1年下载量、日活等指标出现明显下降，尤其自2020年6月29日头部市场印度强制其从应用商店下架以后数据持续走低。



Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
India	42.6M	62.1%	28.6%	10.7M	11.4%	55.1%
Indonesia	34.8M	59.2%	23.4%	5M	41.3%	25.8%
Philippines	10.2M	46.4%	6.8%	1.4M	25.1%	7.3%
Russian Federation	8.3M	31.9%	5.6%	1M	20.8%	5.2%
Brazil	6M	30.4%	4%	750.5K	15%	3.9%



《SHAREit》应用截图

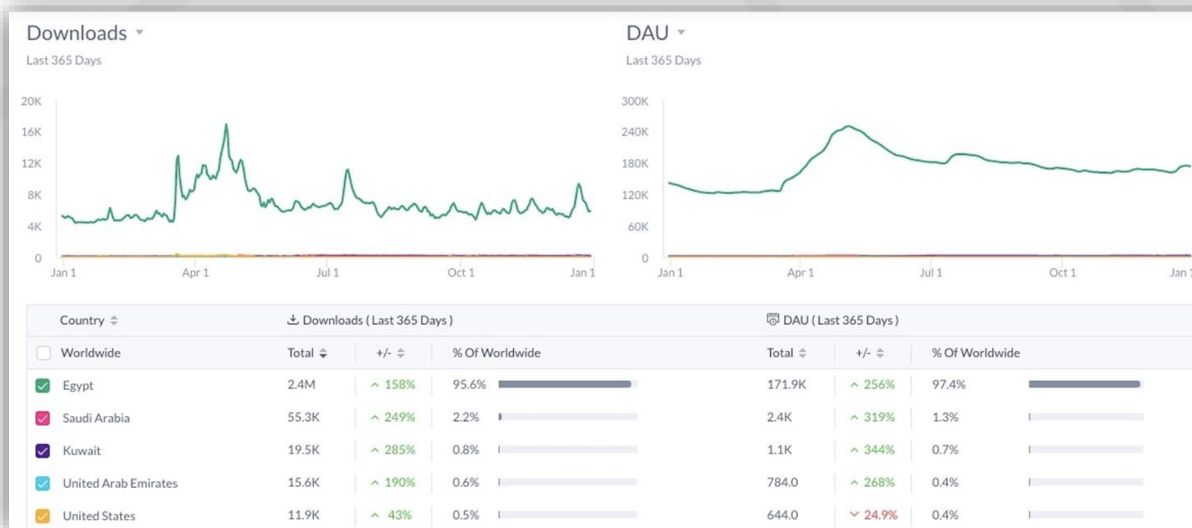
工具类应用案例分析2：《My WE》，双平台下载量及增长率均排TOP3，埃及本土应用

we

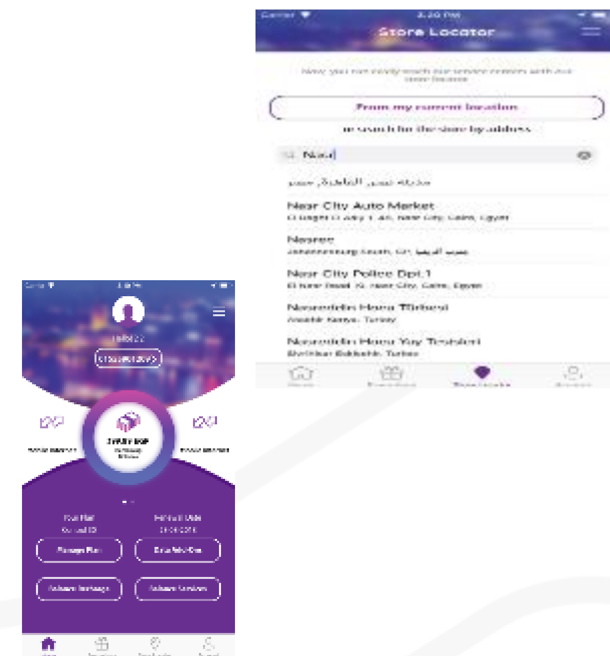
《My WE》于2018年11月上线，数字化电子钱包，可支付、收取、查询、为他人付款等。发行商Telecom Egypt（埃及电信）成立于1854年，是埃及和中东地区最古老、规模最大的电信公司之一；2018年5月中国银行对其领投2亿美元。本应用在App Store评分为2.3（低分主要因为用户交互体验差等）, Google Play评分为4.0。

特点分析

- 投放地区：过去一年中，My WE主要面向埃及投放，沙特、美国、科威特、阿联酋等地区也均有不同程度的买量及增长。
- 用户留存：My WE在埃及的留存率明显低于市场平均水平，其中iOS的留存率明显高于Android。
- 近1年埃及电信旗下的电信品牌WE对My WE进行了大力推广。



Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
Egypt	2.4M	158%	95.6%	171.9K	256%	97.4%
Saudi Arabia	55.3K	249%	2.2%	2.4K	319%	1.3%
Kuwait	19.5K	285%	0.8%	1.1K	344%	0.7%
United Arab Emirates	15.6K	190%	0.6%	784.0	268%	0.4%
United States	11.9K	43%	0.5%	644.0	24.9%	0.4%

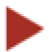


《My WE》应用截图

ADTIMING

尼日利亚移动应用市场分析

Chapter 2



尼日利亚：宏观分析

尼日利亚-人口情况

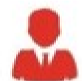
BEST TIMING FOR ADS



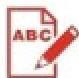
多民族：
尼日利亚是一个多民族国家，有250多个本土民族，其中人口较多的大部族20多个，最大的部族为豪萨族、富拉尼族（并称豪萨-富拉尼族）、约鲁巴族和伊博族，分别占全国人口的29%、21%和18%。此外，尼日利亚还有少数的英国人、印巴人和亚裔人。



劳动力特征：
尼日利亚人口1.93亿，普通劳动力资源充足，但素质相对较低，必须经过长时间培训才能满足工作需要。高素质劳动力匮乏，管理人才和高级技术工人都极度缺少。【劳动力价格】2017年阿布贾普通劳动力工资约3万-5万奈拉/月，技术工种和一般管理人员工资约6万-7.5万奈拉/月，临时工工资可面议。目前，劳动力价格无大幅度变化，但个别行业有每年增长工资的规定。根据2019年4月《最低工资法案2019》，尼日利亚法定最低工资为3万奈拉/月。

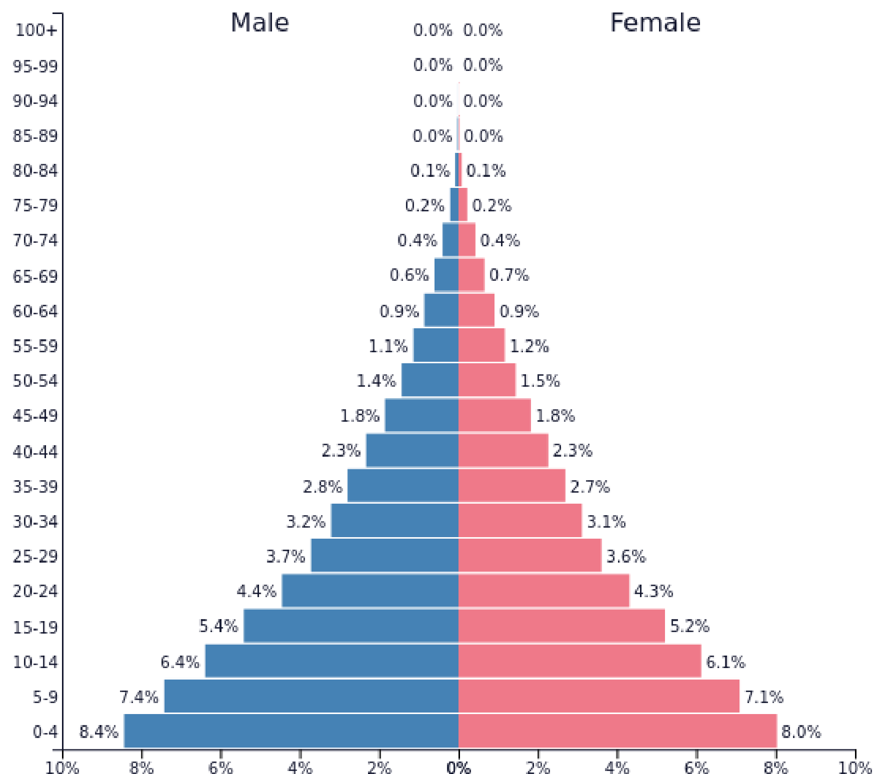


年轻化国度：
人口结构年轻，且男性人口较多。



语种丰富，官方语言是英语：
尼日利亚官方语言为英语。此外，尼日利亚全国还有500多种部族语言，最主要的3种分别为豪萨语、约鲁巴语和伊博语。

尼日利亚人口结构分布图



资料来源： http://www.mofcom.gov.cn/dl/gbdqzn/upload/niriliya.pdf； https://www.populationpyramid.net/nigeria/2020/

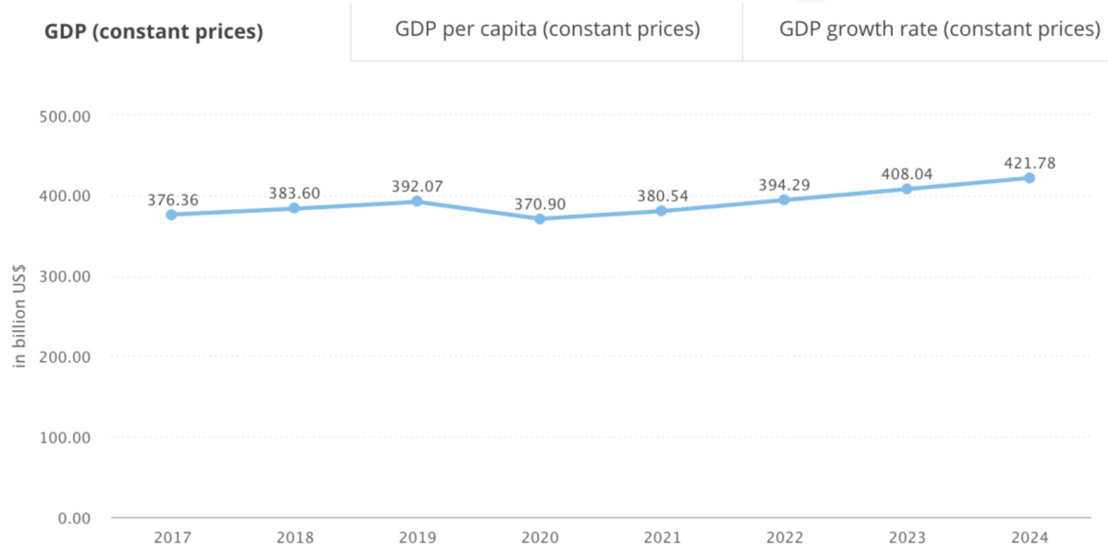
ADTIMING

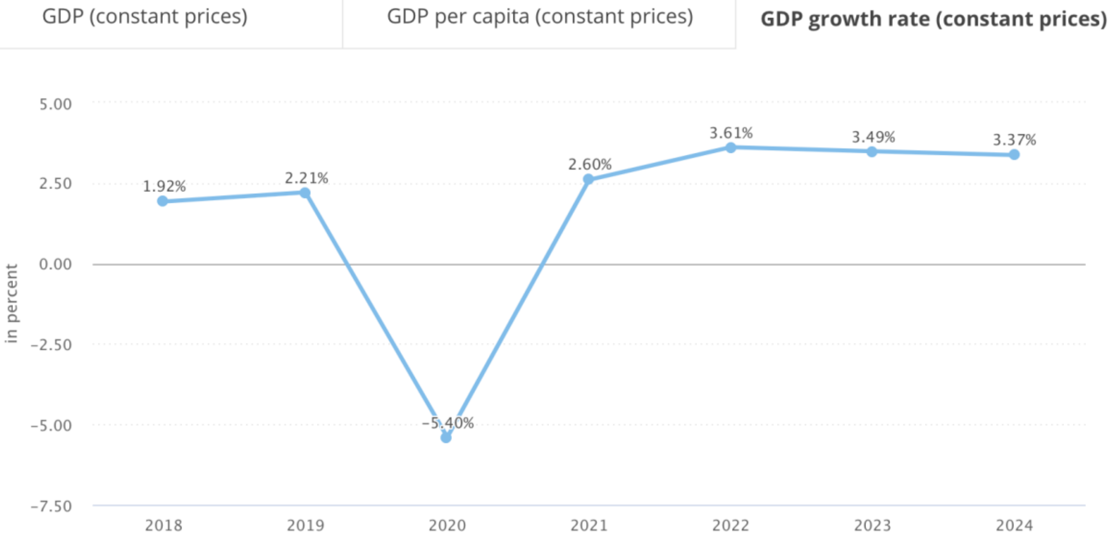
尼日利亚-经济情况

经济稳定增长，跃升为非洲第一经济体

- 2003年到2014年，尼日利亚经济保持稳定增长，年均增长率约为7%。2015年受国际油价下跌等因素影响，尼日利亚经济增速放缓，仅增长2.8%。2016年，尼遭遇多年来的首次经济负增长，全年GDP增速为-1.54%。
- 2017年，尼日利亚经济回暖，全年GDP增速为0.83%。2018年，尼日利亚GDP增长1.93%，达到127.76万亿奈拉，约合4175.25亿美元。2014年4月初，尼日利亚将GDP计算基准年份由1990年调整为2010年。调整后，2013年名义GDP规模由原来的2856亿美元提高至5092亿美元。调整后，尼日利亚超过南非跃升为非洲第一、世界第26大经济体。

BEST TIMING FOR ADS





数据来源：Statista

ADTIMING

尼日利亚-互联网情况

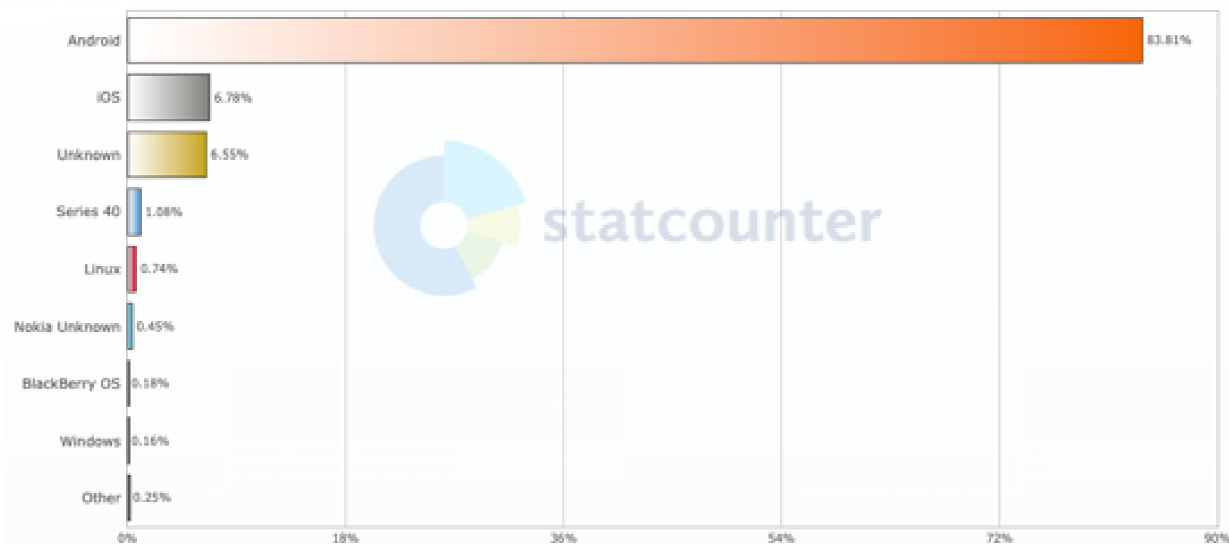
基建环境：宽带网速从2017年的39.1 in m上升至2020年的78.1 in m，3年增长近100%。

移动互联网用户体量：2020年智能手机占比46%，未来预计将持续增长。

应用系统占比：主要有Android和iOS两大系统，安卓占比83.71%，iOS仅占比6.78%。

BEST TIMING FOR ADS

	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	CAGR (2017-2025)
Population in m	190.9	195.9	201.0	206.1	211.4	216.7	222.2	227.7	233.3	▲ +2.5%
Consumer spending, per capita (current prices)	1,580	1,653	1,822	1,808	1,989	2,336	2,606	2,861	3,103	▲ +8.8%
Telecommunication										
Mobile subscriptions per 100 capita	85.5	88.2	89.9	91.6	93.1	94.4	95.7	96.8	97.8	▲ +1.7%
Broadband subscriptions per 100 capita in #	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	▲ +0.0%
Average connection speed in Mbits/s	1.75	2.23	2.85	3.63	4.61	5.85	7.38	9.29	11.62	▲ +26.7%
Smartphone penetration in %	27.8	34.2	40.4	46.0	51.1	55.4	59.2	62.5	65.2	▲ +11.3%
Internet users in m	61.4	72.3	83.9	96.1	108.3	120.2	131.7	142.4	152.3	▲ +12.0%
Smartphone users in m	53.0	67.1	81.1	94.8	108.1	120.1	131.5	142.2	152.1	▲ +14.1%
Mobile broadband connections, total in m	39.1	48.5	66.2	78.1	90.7	102.8	114.4	125.6	136.4	▲ +16.9%
2G Coverage (index, 100=most developed country)	99.0	99.0	99.1	99.2	99.2	99.3	99.3	99.4	99.5	▲ +0.1%
3G Coverage (index, 100=most developed country)	72.4	73.4	74.1	74.5	74.7	74.8	74.8	74.9	74.9	▲ +0.4%
4G Coverage (index, 100=most developed country)	40.9	40.9	40.9	40.9	40.9	40.9	40.9	40.9	40.9	▲ +0.0%
Mobile download speeds (index, 100=most developed country)	[illegible]	16.9	19.8	23.2	26.9	31.0	35.4	40.1	45.0	▲ +15.4%
Mobile upload speeds (index, 100=most developed country)	[illegible]	14.3	15.8	16.7	17.2	17.4	17.6	17.7	17.7	▲ +4.9%



数据来源：https://www-statista-com.libproxy.berkeley.edu/outlook/203/112/video-games/south-africa#market-marketDriver；https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/south-africa/#monthly-201910-202010-bar

ADTIMING

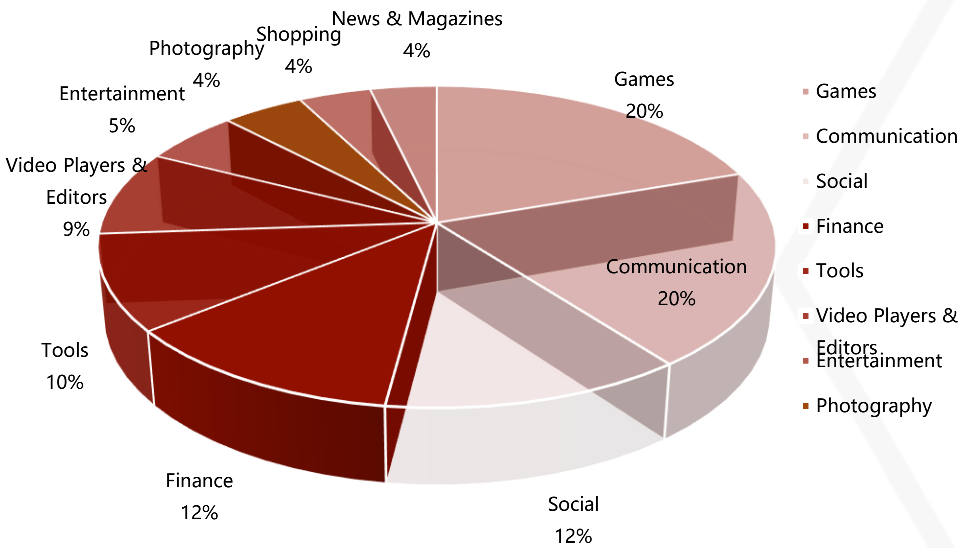


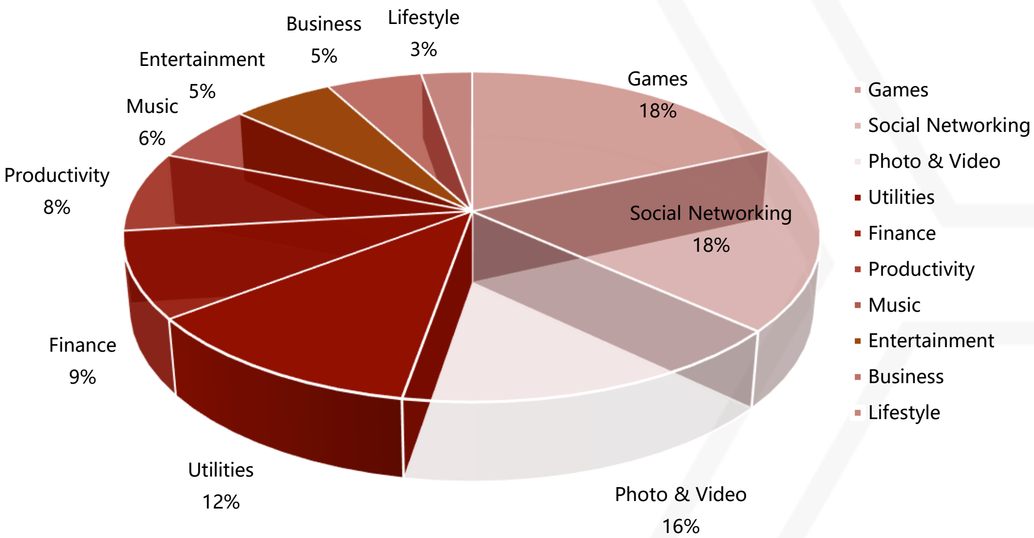
尼日利亚：移动应用市场概况

移动应用市场概况：头部市场由游戏、通讯、社交、金融、工具类APP主导

2019年10月~2020年10月间，尼日利亚的TOP10品类APP下载量占比如图所示。双平台均为游戏、通讯类应用占比最高，其次工具、金融、社交等应用也均位列头部。各热门APP占比较均衡，与Android不同的是，iOS平台照片&视频应用占比较高（16%），而Android平台不足10%，iOS用户更偏好照片/视频拍摄。

BEST TIMING FOR ADS





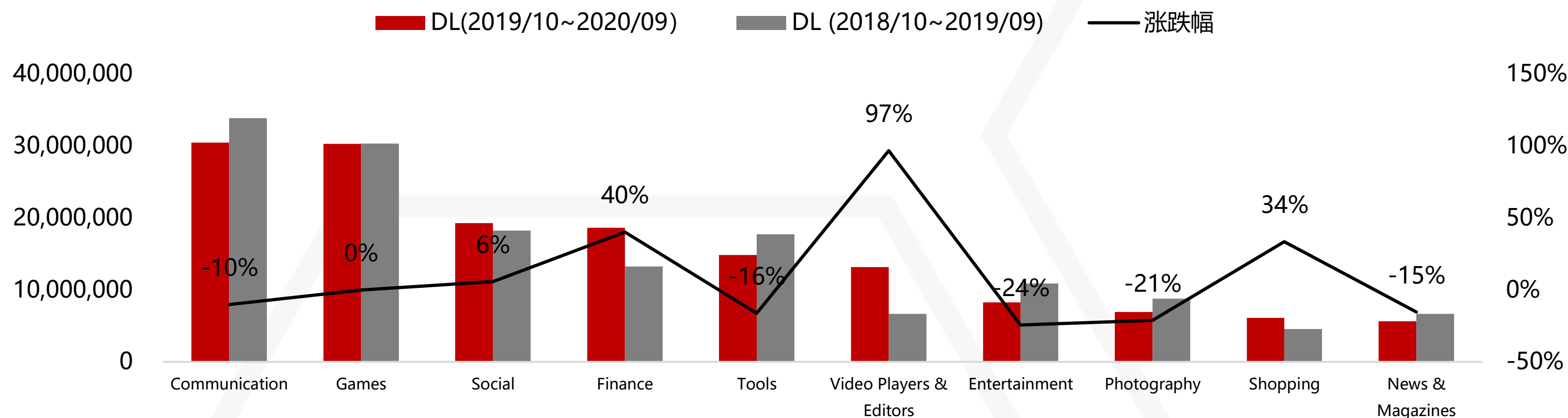
ADTIMING

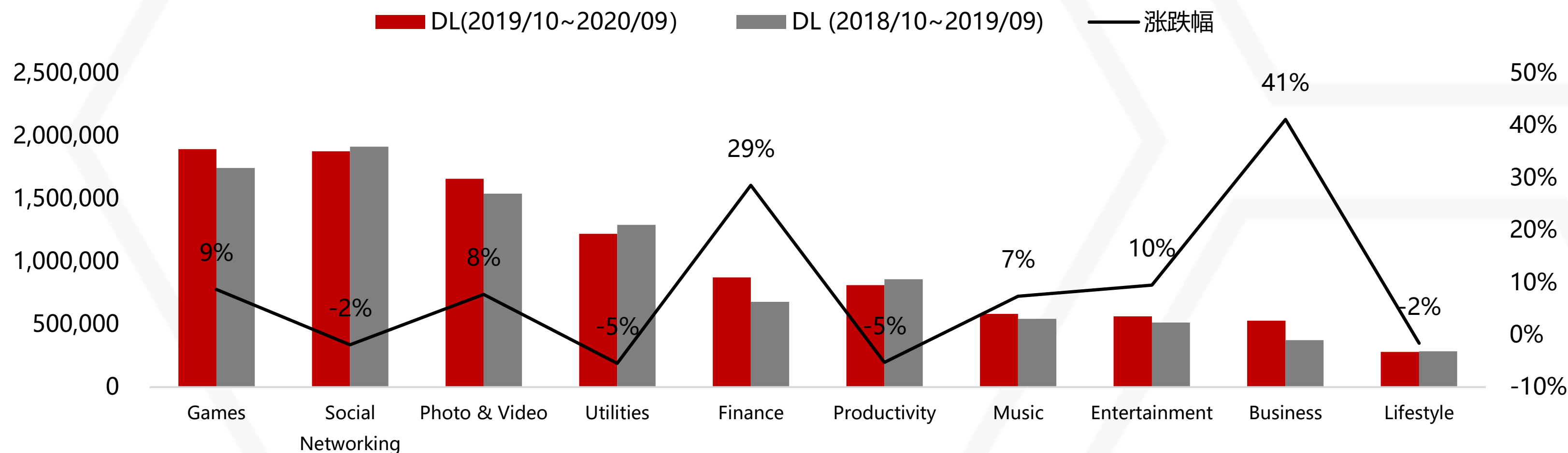
移动应用市场概况：社交、游戏APP下载量位列TOP2，iOS用户对照片&视频应用的需求强烈

BEST TIMING FOR ADS

尼日利亚的游戏、通讯APP在双平台均占据TOP2，其次社交、工具、金融应用也有不俗的下载量。

- Android：通讯和游戏APP的下载量相当，社交、金融、工具、视频类应用紧随其后。其中，视频类应用上升最快，年度环比涨幅达97%。
- iOS：游戏、社交通讯、照片&视频位列下载量TOP3，且量级差异较小。工具和金融类应用在iOS平台也较受欢迎。商业应用在近一年表现不俗，环比涨幅最高，为41%。





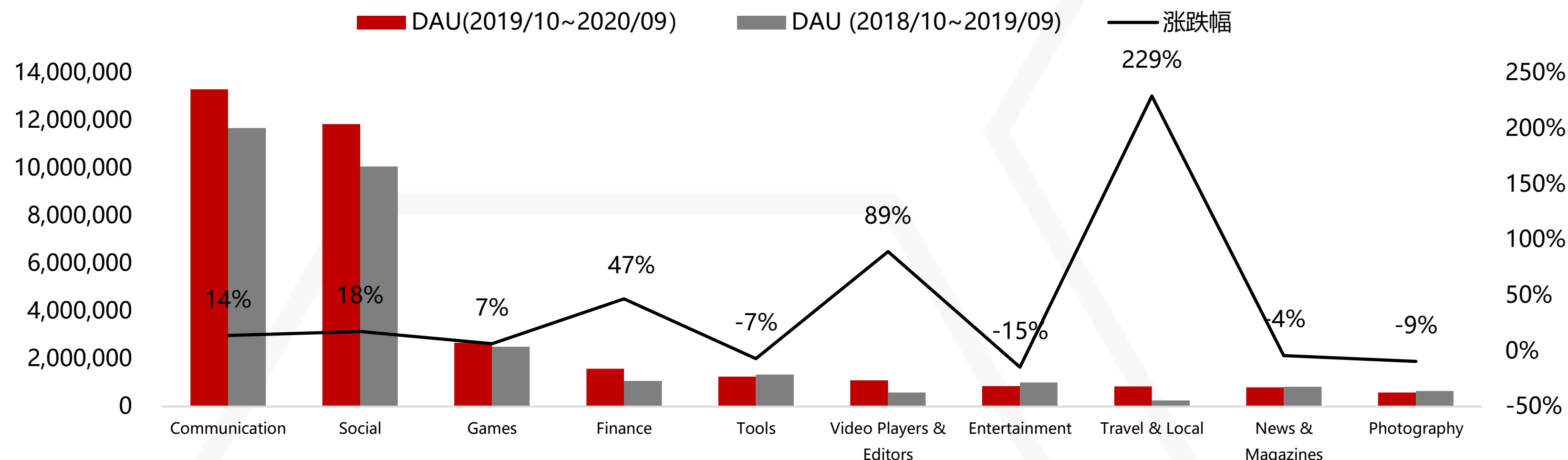
ADTIMING

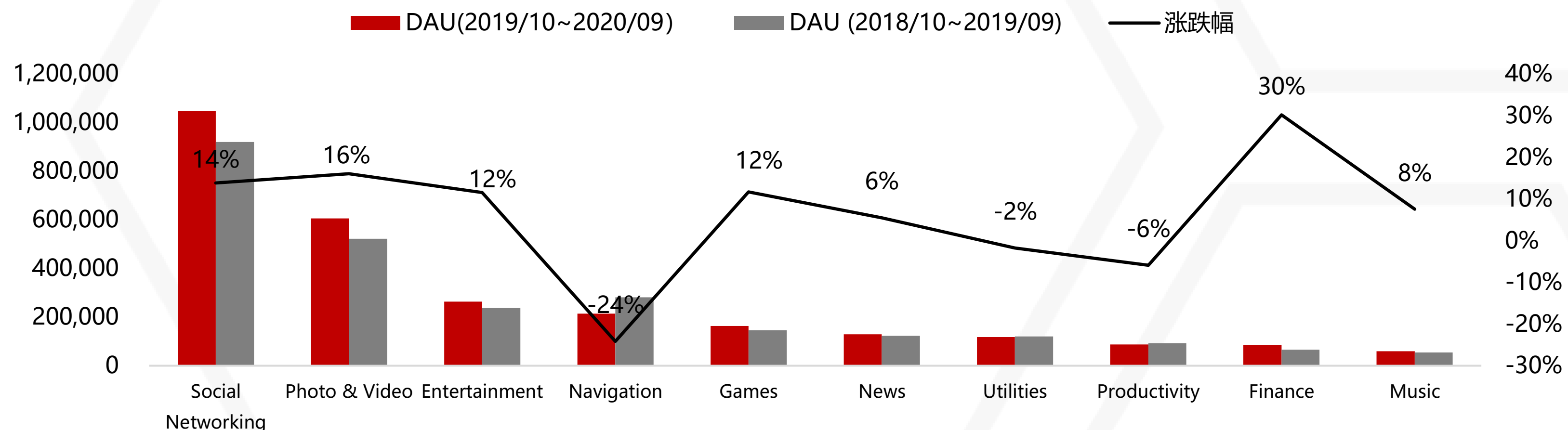
移动应用市场概况：社交、通讯类应用在双平台的用户体量最大，且保持稳定增长

BEST TIMING FOR ADS

尼日利亚的通讯、社交、照片&视频应用在双平台的日活用户体量最大，远超其它品类。

- Android：通讯和社交软件日活用户体量最大，且保持一定的增长率。TOP10品类中，旅行类APP涨幅最大（229%），出行需求增强。
- iOS：社交、照片&视频最受欢迎，iOS用户群更注重社交需求。娱乐、地图、游戏类应用紧随其后，但是用户群体较小众的金融类APP涨幅最大(30%)。





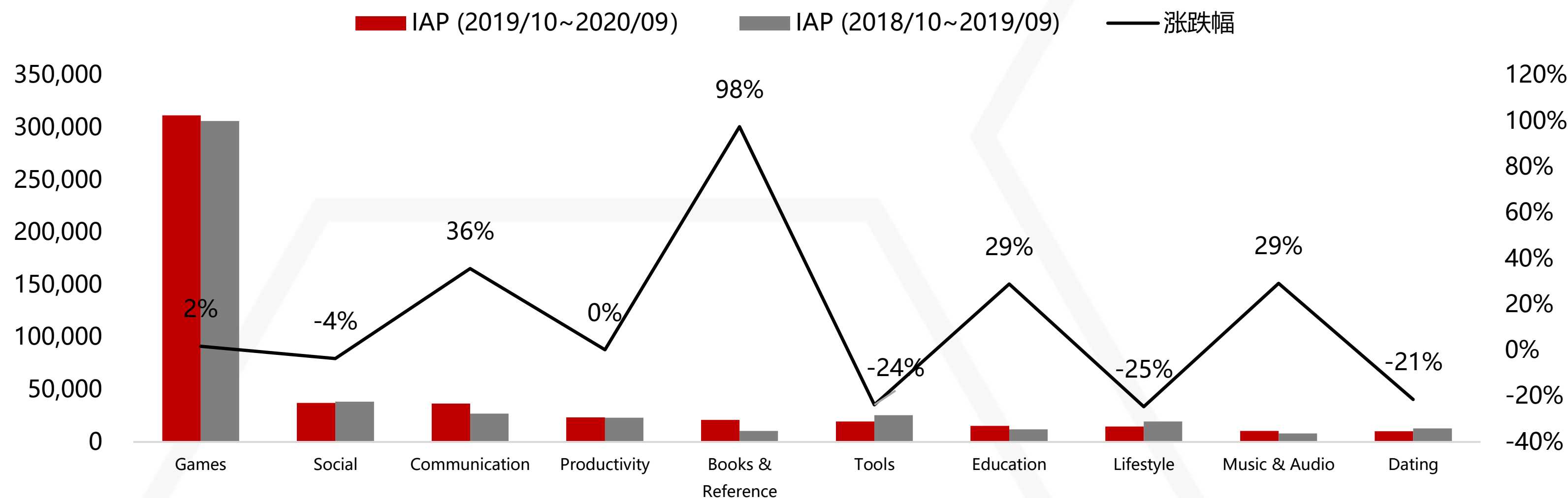
ADTIMING

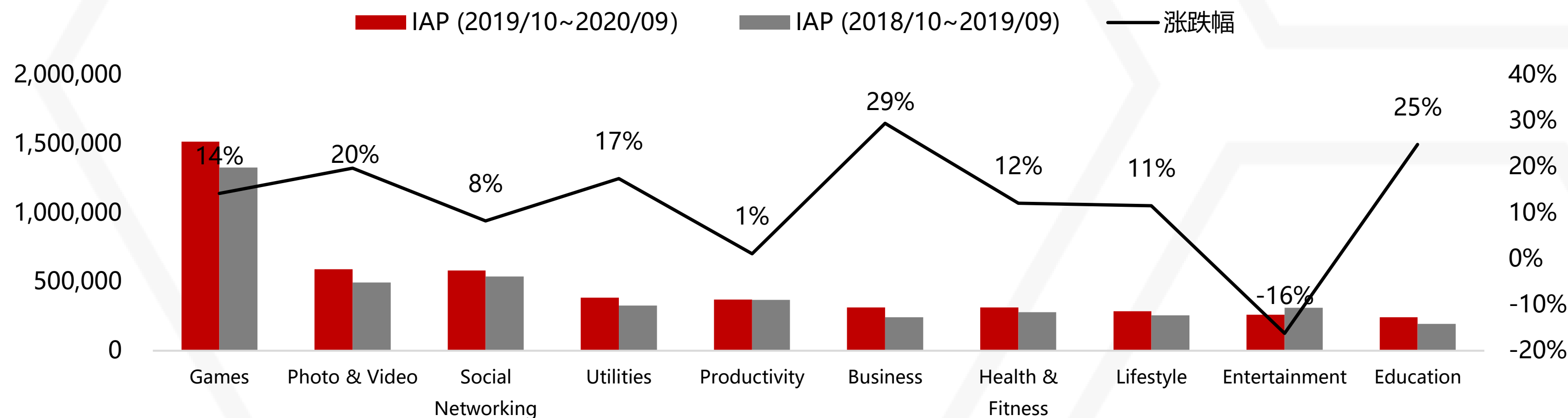
移动应用市场概况：游戏是双平台IAP营收最强品类

BEST TIMING FOR ADS

尼日利亚的游戏APP在双平台变现能力最强，变现能力远超其它品类。

- Android：游戏的变现能力最强，且保持正增长。TOP10品类中，Books&Reference类APP涨势最强，年度涨幅近100%。
- iOS：游戏、照片&视频、社交软件位列IAP营收TOP3，且保持稳定增长。iOS平台的热门品类IAP营收全线上涨（娱乐除外）。





ADTIMING

本章小结



重点APP品类（绝对体量、DAU、IAP）：

体量：Android平台游戏和通讯占比最高（20%）、紧随其后的是Social（12%）、Finance（12%）、Tools（10%）；iOS平台同样游戏体量最大（ 18% ），同时网络社交占比也较高（18%），随后是照片&视频（16%）、工具类APP（12%）、金融类APP（9%）。

变动：游戏作为近两年体量最大的品类，头部市场的下载量、日活跃用户和IAP盈利能力均保持稳定，下载量变动0%~9%，日活跃用户变动7% ~12%，IAP盈利能力变动2%~14%。通讯和社交软件拿下了最高日活量，日活用户远超其它品类。



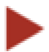
潜力APP品类（增长率最高的体量、DAU、IAP）：

从下载量环比上涨来看，Android平台的视频播放及编辑软件（97%）、金融类软件（40%）和iOS平台的商业类软件（41%）最具增长潜力。

ADTIMING

尼日利亚：热门品类分析

BEST TIMING FOR ADS



尼日利亚Android市场游戏品类小结

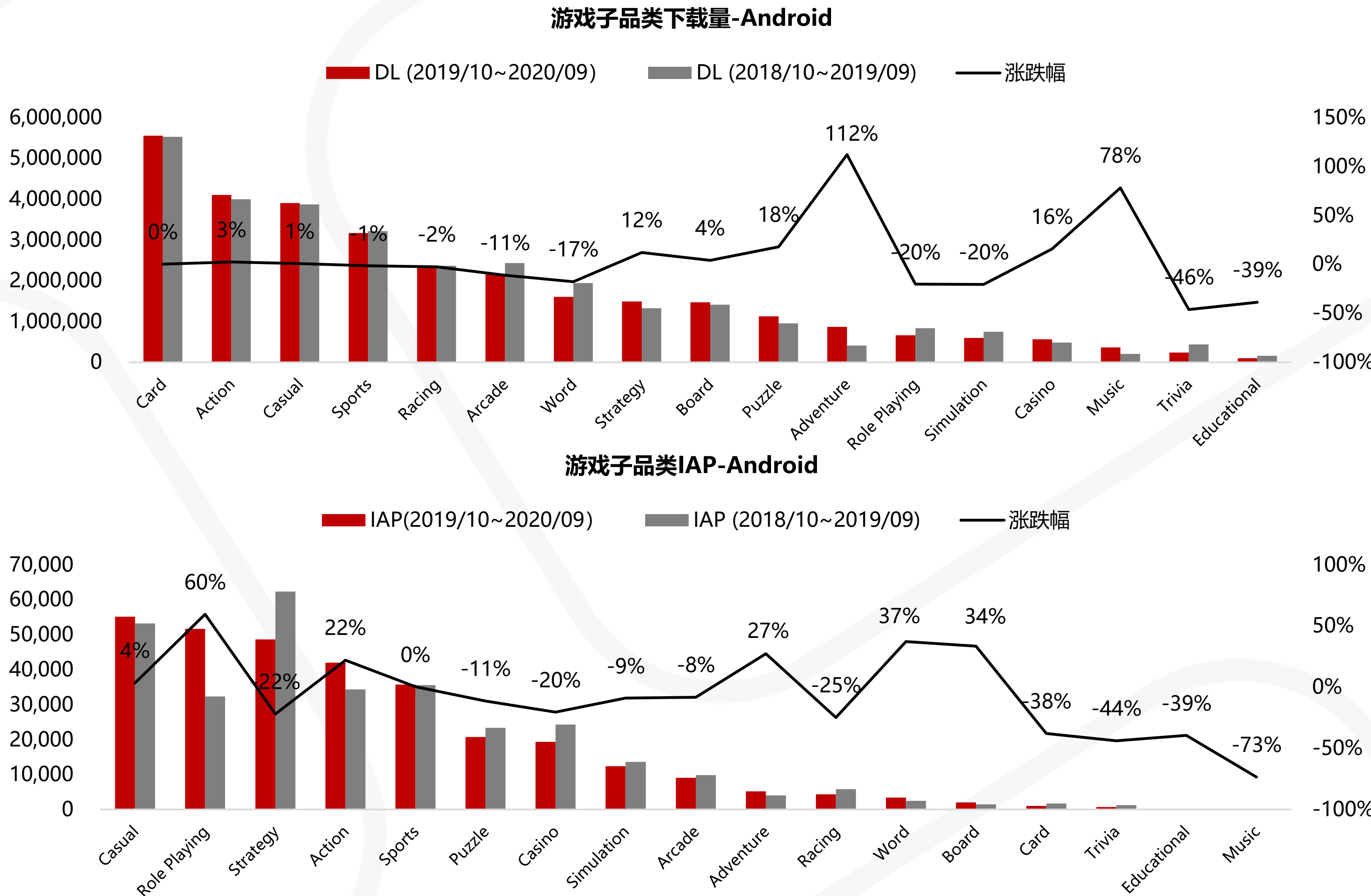
- **游戏热门品类**：Card、Action、Casual、Sports、Racing下载量排名前5，Casual、Role Playing、Strategy的IAP营收排名前三。
- **卡牌类游戏**：《Naijia Whot》《Naijia Whot Pro》《Yu-Gi》下载量位列品类TOP3，从IAP营收角度看，《Jawaker Trix》《Yu-Gi》位列TOP2，营收能力远高于其它游戏。美国有三个厂商MobilityWare、Zynga、GSN Games入局TOP10榜单，在此品类占有一席之地。从发布日期来看，头部游戏多为2014年发布的老游，老牌Card游戏生命力周期长。
- **动作类游戏**：《PUBG MOBILE》在此品类的营收能力最强，从发布日期来看，头部游戏上线时间跨度较大，历经2014年至2019年5年时间，目前大多数游戏保持较明显涨幅。从厂商归属地来看，中国、美国共7个厂商入局IAP TOP10榜单，在动作品类的营收占据大半壁江山。
- **休闲类游戏**：在休闲游戏品类，厂商Outfit7 Limited、King分别有3款、2款游戏挤入TOP10榜单，头部流量较集中。IAP营收能力最突出的是King在2014年发行的老游《Candy Crush Saga》。从IAP营收榜单来看，TOP10均为2014年至2017年发布的老游，老游占据了大量用户群，有一定的先发优势。
- **RPG类游戏**：《Real Superhero》《Shadow Fight 3》《WWE》位列此品类下载量TOP3。从IAP营收角度看，《FINAL FANTASY》营收能力最强。此品类的厂商多来自于美国，其它游戏厂商归属地较分散。从发布日期来看，爆款游戏多是2014年至2019年上线的老游。
- **策略类游戏**：头部游戏集中了较多的流量，《Castle Crush》下载量最高且增势最强劲。在IAP方面，《King of Avalon》营收能力最强。中国、开曼群岛分别有3家、4家厂商入局IAP TOP10榜单，占据策略品类营收市场的大部分份额。

ADTIMING

热门游戏品类对比（Android）：Card下载量位居TOP1，Casual变现能力最强且下载量表现不俗

子品类分析

- 尼日利亚的游戏领域中，Card、Action、Casual位列下载量TOP3。热门游戏种类中，Adventure增势最强，年度环比增长112%，其次是Music（环比增长78%）。
- 从IAP营收角度看，Casual、Role Playing、Strategy营收能力最强，且IAP体量差异较小。其中，Role Playing的涨势最强（60%），而排名第一的Casual增长略乏力（4%）。

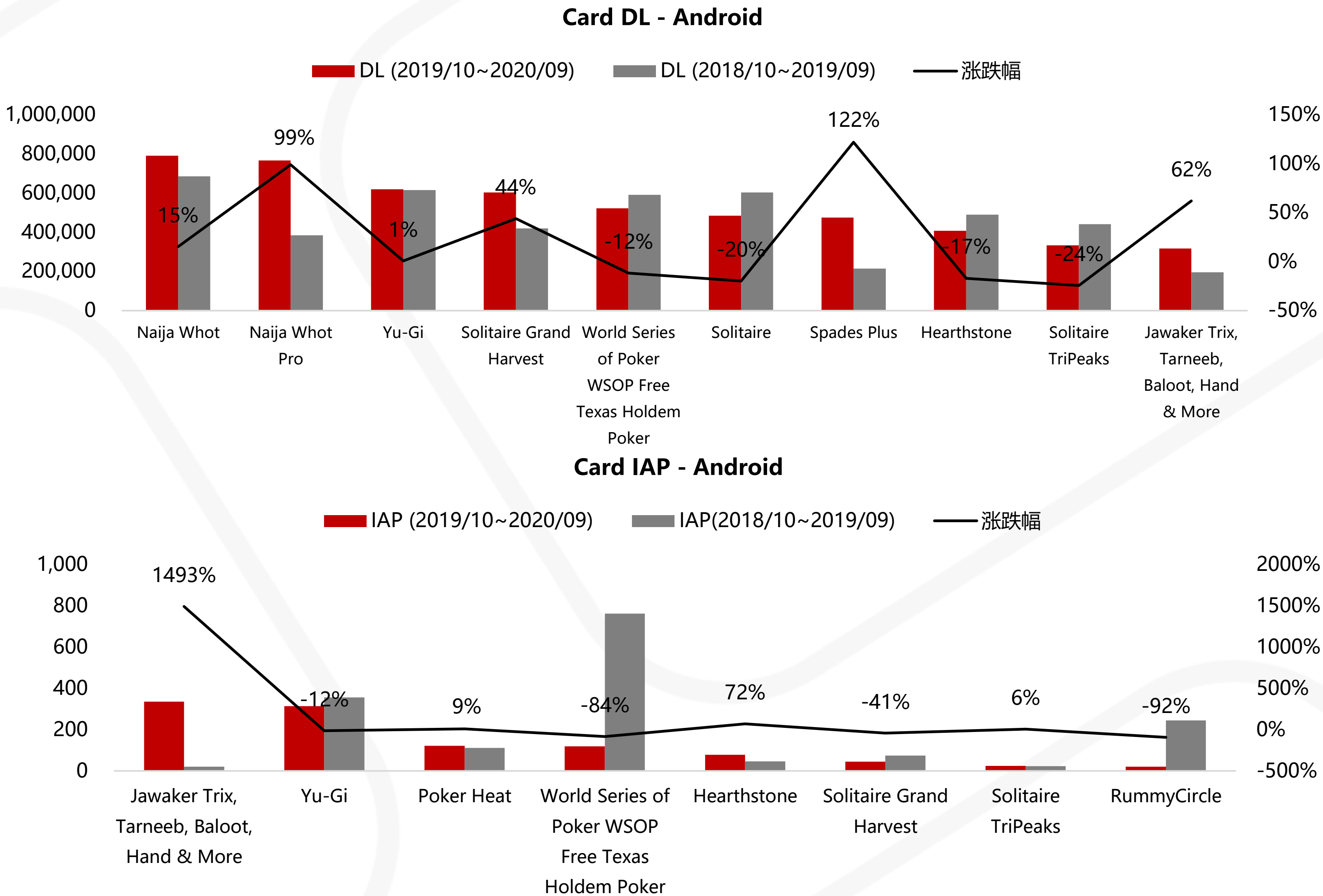


ADTIMING

卡牌类游戏：《Naijia Whot》《Naijia Whot Pro》《Yu-Gi》下载量位列TOP3，增幅明显

子品类分析

- 在Card品类中，《Naijia Whot》《Naijia Whot Pro》《Yu-Gi》下载量位列TOP3，且《Naijia Whot Pro》涨幅最明显（99%）。同时，《Spades Plus》年度环比涨幅高达122%，成为此品类增长最快的游戏。
- 从IAP营收角度看，《Jawaker Trix》《Yu-Gi》位列TOP2，营收能力远高于其它游戏。且排名第一的《Jawaker Trix》年度环比涨幅高达1493%，变现能力较强。其次，《Hearthstone》的增势表现也不错，为72%。



ADTIMING

卡牌类游戏（下载量TOP10榜单）：美国有三个厂商入局TOP10，在此品类占有一席之地

子品类分析

- 美国有三个厂商MobilityWare、Zynga、GSN Games入局TOP10榜单，在Card品类占有一席之地。
- 从发布日期来看，下载量头部游戏多为2014年发布的老游，生命力周期长，目前大多数游戏仍保持一定的涨幅。
- 头部游戏的次留通常在26%~31%，7日留在10%~ 12%，30日留在8%~ 9%。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅	次日留存	7日留存	30日留存
Naija Whot	Anthony Ezema	/	2014/12/12	80,882	36%	30%	12%	9%
Naija Whot Pro	Tonielrosoft	/	2014/12/4	76,773	211%	29%	11%	9%
Yu-Gi	KONAMI	日本	2016/10/28	52,038	9%	31%	12%	9%
Solitaire Grand Harvest	Supertreat - A Playtika Studio	澳大利亚	2017/6/16	46,558	66%	30%	12%	9%
World Series of Poker WSOP Free Texas Holdem Poker	Playtika	以色列	2014/4/9	57,106	-4%	30%	11%	8%
Solitaire	MobilityWare	美国	2014/4/23	53,606	-11%	26%	10%	9%
Spades Plus	Zynga	美国	2014/9/29	45,429	133%	29%	11%	9%
Hearthstone	Blizzard Entertainmen t, Inc.	/	2014/12/15	41,302	-9%	30%	11%	8%
Solitaire TriPeaks	GSN Games, Inc.	美国	2014/5/15	37,434	-9%	29%	12%	8%
Jawaker Trix, Tarneeb, Baloot, Hand & More	Jawaker	阿拉伯	2014/9/22	30,841	68%	29%	11%	9%

ADTIMING

卡牌类游戏（IAP TOP10榜单）：头部游戏多在2014年上线，美国有三款游戏挤入榜单，其它游戏厂商归属地较分散

子品类分析

- IAP居前的iOS Card类游戏中，发布时间多在2014年~2017年。其中2014年发布的游戏最多（7款），这个时间段是此品类爆发时间段。
- 美国有3款游戏进入IAP TOP10 榜单，其它游戏的厂商归属地较为分散。
- 头部老游除《Jawaker Trix》《Solitaire Grand Harvest》《Naija Whot》之外，其余游戏月活用户均下滑。

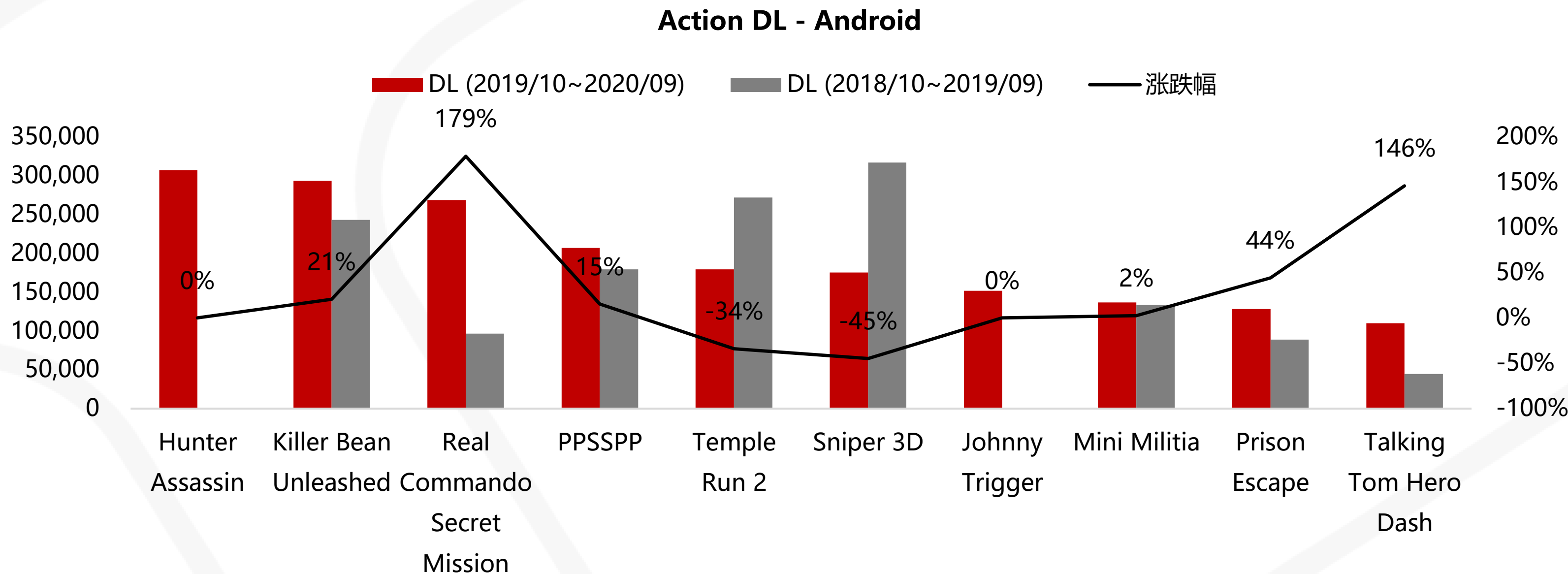
App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	月活跃用户	月活跃用户涨跌幅
Jawaker Trix, Tarneeb, Baloot, Hand & More	Jawaker	阿拉伯	2014/9/22	99,892	48%
Yu-Gi	KONAMI	日本	2016/10/28	207,833	-5%
Poker Heat	Playtika		2014/4/18	25,914	-74%
World Series of Poker WSOP Free Texas Holdem Poker	Playtika	以色列	2014/4/9	182,010	-13%
Hearthstone	Blizzard Entertainment, Inc.	/	2014/12/15	139,639	-17%
Solitaire Grand Harvest	Supertreat - A Playtika Studio	澳大利亚	2017/6/16	195,618	51%
Solitaire TriPeaks	GSN Games, Inc.	美国	2014/5/15	123,088	-12%
RummyCircle	Ultimate-Games	美国	2015/6/4	8,060	-90%
Solitaire	MobilityWare	美国	2014/4/23	174,783	-18%
Naija Whot	Anthony Ezema	/	2014/12/12	273,164	18%

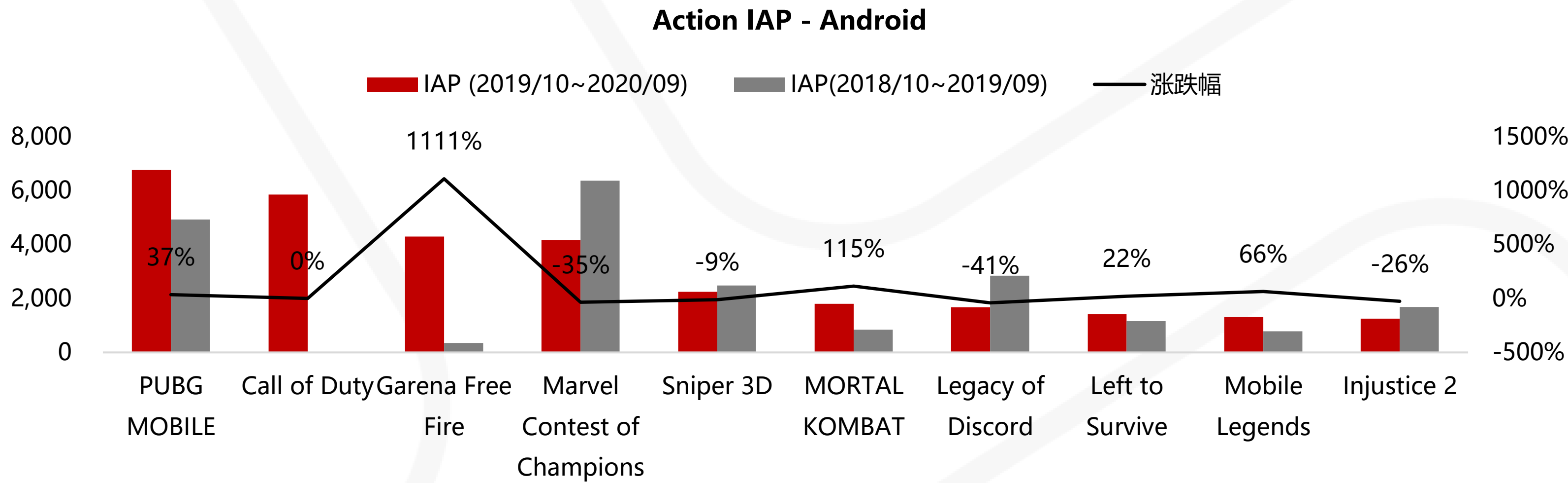
ADTIMING

动作类游戏：《Hunter Assassin》《Killer Bean》《Real Commando》位列下载量TOP3

子品类分析

- 《Hunter Assassin》《Killer Bean》《Real Commando》位列Action品类下载量TOP3，且《Real Commando》涨幅最明显（179%）。其次，《Talking Tom》涨幅表现同样不俗，达到146%。
- 从IAP营收角度看，《PUBG MOBILE》营收能力最强，且保持明显的增幅，变现能力较强。排名第三的《Garena Free Fire》年度增势最猛，环比增长1111%。





ADTIMING

动作类游戏（下载量TOP10榜单）：美国三个厂商入局TOP10榜单，其余游戏厂商归属地多集中在欧洲

子品类分析

- 美国有三个厂商Imangi StudiOS、Fun Games、World Mobile入局TOP10榜单，在Action品类占有一席之地。
- 从发布日期来看，头部游戏上线时间跨度较大，历经2014年至2019年5年时间，目前大多数游戏保持较明显涨幅（《Temple Run 2》《Sniper 3D》除外）。
- 头部游戏的次留通常在38%~ 43%，7日留在14%~ 15%，30日留在9%~ 12%，整体留存表现较好。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅	次日留存	7日留存	30日留存
Hunter Assassin	RUBY OYUN VE YAZILIM DANISMANLIK	土耳其	2019/10/8	18,357	/	42%	15%	12%
Killer Bean Unleashed	Killer Bean StudiOS, LLC	/	2014/9/16	32,819	57%	38%	14%	10%
Real Commando Secret Mission	GAMEXIS	阿曼	2015/12/2	23,715	204%	39%	14%	10%
PPSSPP	Henrik Rydgård	瑞典	2014/3/22	22,411	27%	36%	14%	9%
Temple Run 2	Imangi StudiOS, LLC	美国	2014/4/14	21,076	-34%	38%	14%	11%
Sniper 3D	Fun Games For Free	美国	2014/11/13	19,031	-37%	38%	14%	11%
Johnny Trigger	SayGames	白俄罗斯	2019/12/13	8,959	/	41%	15%	11%
Mini Militia	Miniclip.com	瑞士	2015/3/13	13,931	21%	38%	14%	10%
Prison Escape	Words Mobile	美国	2018/3/15	10,851	137%	41%	15%	11%
Talking Tom Hero Dash	Outfit7 Limited	斯洛文尼亚	2019/4/2	7,204	242%	43%	15%	12%

动作类游戏（IAP TOP10榜单）：中国、美国厂商入局IAP榜单最多，占据大半壁江山

子品类分析

- 中国、美国共7个厂商入局IAP TOP10榜单，在Action品类的营收占据大半壁江山。
- 从发布日期来看，头部游戏上线时间跨度较大，从2014年至2018年，每年均有2、3款游戏上线。目前新加坡厂商出品的《Garena Free Fire》涨势最强劲（环比增加1093%）。
- 除《Garena Free Fire》《MORTAL KOMBAT》《Left to Survive》之外，其余7款游戏IAP营收均有不同程度地缩水。

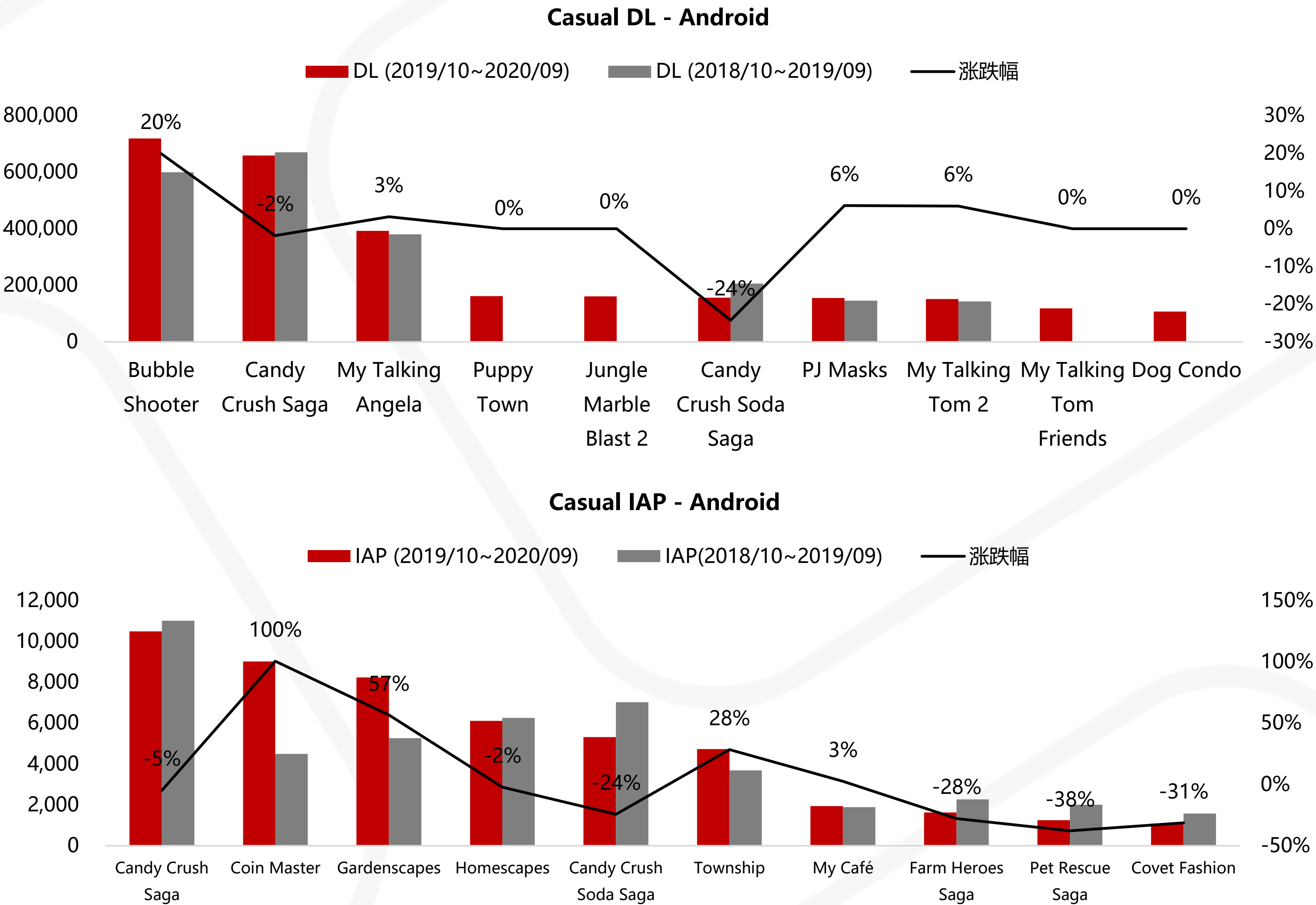
App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	月活跃用户	月活跃用户涨跌幅
PUBG MOBILE	Tencent Mobile International Limited	中国	2018/3/14	12,128	-4%
Call of Duty	Activision Publishing, Inc.	美国	2018/12/11	21,214	/
Garena Free Fire	GARENA	新加坡	2017/10/1	14,013	1093%
Marvel Contest of Champions	Kabam Games, Inc.	温哥华	2014/12/1	20,440	-9%
Sniper 3D	Fun Games For Free	美国	2014/11/13	63,367	-41%
MORTAL KOMBAT	Warner Bros. International Enterprises	美国	2015/4/21	10,660	4%
Legacy of Discord	GTarcade	中国	2016/9/8	167	-98%
Left to Survive	My.com B.V.	荷兰	2018/4/11	5,338	0%
Mobile Legends	moonton	中国	2016/7/14	13,940	-2%
Injustice 2	Warner Bros.	美国	2017/5/9	4,666	-19%

ADTIMING

休闲类游戏：头部流量较集中，《Candy Crush Saga》是最大赢家

子品类分析

- 《Bubble Shooter》《Candy Crush Saga》《My Talking Angela》位列Casual品类下载量TOP3，下载量级远超其它游戏。且位于第一的《Bubble Shooter》有明显涨幅（20%），其它游戏均增长乏力。
- 从IAP营收角度看，《Candy Crush Saga》营收能力最强，《Coin Master》《Gardenscapes》紧随其后。TOP10游戏中，《Coin Master》涨势最强劲，年度环比涨幅100%。



ADTIMING

休闲类游戏（下载量TOP10榜单）：厂商Outfit7 Limited、King多款游戏挤入榜单，头部流量较集中

子品类分析

- 厂商Outfit7 Limited（斯洛文尼亚）、King（英国）分别有3款、2款游戏挤入TOP10榜单，头部流量较集中。
- 从发布日期来看，TOP10榜单中有6款老游，绝大多数保持一定涨幅，较为长青。新游的日活跃用户量远不及老游，休闲品类的头部效应明显。
- 头部游戏的次留通常在30%~ 39%，7日留在11%~ 15%，30日留在9%~ 11%，整体留存情况不错。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅	次日留存	7日留存	30日留存
Bubble Shooter	Bubble Shooter	以色列	2013/11/12	66,070	42%	32%	12%	10%
Candy Crush Saga	King	英国	2014/5/15	73,061	3%	33%	13%	10%
My Talking Angela	Outfit7 Limited	斯洛文尼亚	2014/12/2	43,225	27%	33%	13%	9%
Puppy Town	MeetJoy Studio	中国	2020/5/28	6,432	/	30%	11%	10%
Jungle Marble Blast 2	coolstudiOS	中国	2019/11/7	8,911	/	39%	15%	10%
Candy Crush Soda Saga	King	英国	2014/6/10	17,824	-19%	33%	13%	10%
PJ Masks	Entertainment One	加拿大	2016/6/14	13,829	17%	34%	13%	10%
My Talking Tom 2	Outfit7 Limited	斯洛文尼亚	2018/9/27	10,722	30%	39%	15%	11%
My Talking Tom Friends	Outfit7 Limited	斯洛文尼亚	2020/2/12	5,690	/	38%	15%	11%
Dog Condo	David Billy	美国	2020/5/14	3,975	/	30%	11%	10%

休闲类游戏（IAP TOP10榜单）：入局榜单的均是欧美玩家，Playrix、King占据了绝大多数的营收

子品类分析

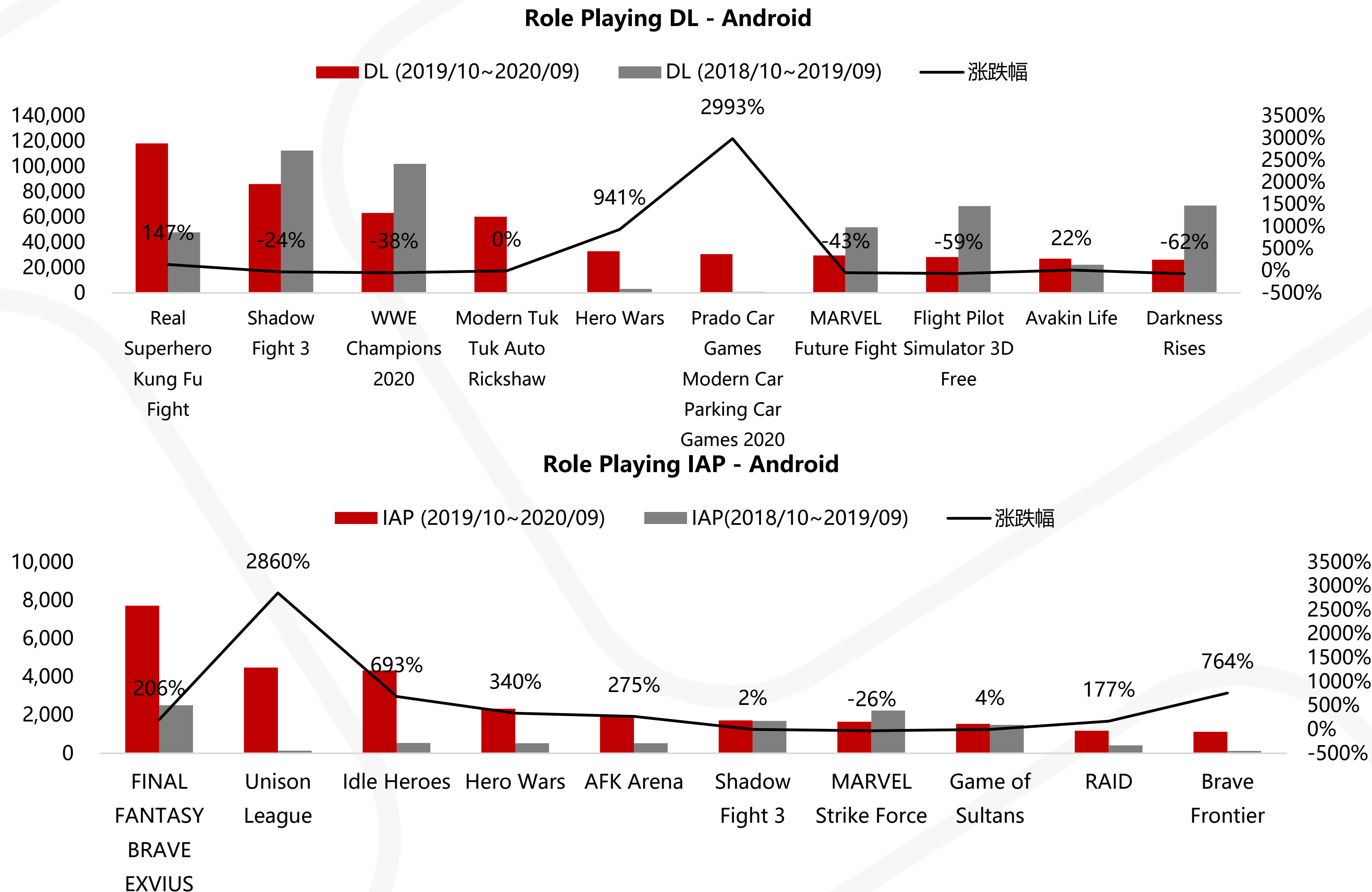
- 厂商King（英国）、Playrix（爱尔兰）分别有4款、3款游戏进入IAP TOP10榜单，成为实力营收玩家，其地位难以被撼动。剩下的3款游戏分别来自以色列、俄罗斯和美国。
- 从发布日期来看，TOP10榜单均为2014年至2017年发布的老游。头部玩家King旗下的4个爆款游戏均在2014年发布，目前月活用户数均有所下滑。Playrix旗下的《Tonership》仍保持91%的增幅。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	月活跃用户	月活跃用户涨跌幅
Candy Crush Saga	King	英国	2014/5/15	231,262	-10%
Coin Master	Moon Active	以色列	2016/1/21	11,679	23%
Gardenscapes	Playrix	爱尔兰	2016/7/5	31,715	64%
Homescapes	Playrix	爱尔兰	2017/8/15	39,891	-32%
Candy Crush Soda Saga	King	英国	2014/6/10	57,806	-27%
Township	Playrix	爱尔兰	2014/5/1	33,295	91%
My Café	Melsoft	俄罗斯	2015/2/10	6,179	33%
Farm Heroes Saga	King	英国	2014/5/15	5,830	-44%
Pet Rescue Saga	King	英国	2014/5/7	3,323	-42%
Covet Fashion	Crowdstar Inc	美国	2014/5/8	3,538	-59%

RPG类游戏：头部流量较分散，TOP10游戏IAP营收全线上涨（MARVEL Strike Force除外）

子品类分析

- 《Real Superhero》《Shadow Fight 3》《WWE》位列Role Playing品类下载量TOP3，TOP10中仅有《Real Superhero》《Hero Wars》《Prado Car Games》保持明显涨幅，其余游戏下载量均有不同程度的缩水。
- 从IAP营收角度看，《FINAL FANTASY》营收能力最强。TOP10游戏IAP营收全线上涨（《MARVEL Strike Force》除外），涨势最强劲的为《Unison League》(2860%)。



ADTIMING

RPG类游戏（下载量TOP10榜单）：美国有三家厂商入局TOP10榜单，在此品类占有一席之地

子品类分析

- 美国有三家厂商入局下载量TOP10榜单，在此品类占有一席之地。其余游戏厂商的归属地较分散。
- 从发布日期来看，爆款游戏发布时间跨度较大，从2014年至2019年陆续上线，且老游居多。目前《Hero Wars》《Prado Car Games》的涨幅最为明显，分别高达1365%和5206%。
- 头部游戏的次留通常在27%~ 38%，7日留在7%~ 15%，30日留在5%~ 11%，整体留存表现跨度较大。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅	次日留存	7日留存	30日留存
Real Superhero Kung Fu Fight	Frolics Free Games	/	2017/8/16	10,333	398%	38%	15%	11%
Shadow Fight 3	Nekki Limited	日本	2017/7/17	7,791	6%	31%	11%	9%
WWE Champions 2020	Scopely	美国	2015/11/20	6,658	-27%	29%	10%	9%
Modern Tuk Tuk Auto Rickshaw	Jima Apps	泰国	2019/11/21	2,125	/	30%	7%	5%
Hero Wars	NEXTERS GLOBAL LTD	俄罗斯	2017/2/16	2,769	1365%	29%	10%	9%
Prado Car Games Modern Car Parking Car Games 2020	Steel Cloud Studio	/	2018/11/26	1,547	5206%	27%	9%	6%
MARVEL Future Fight	Netmarble Corporation	土耳其	2015/3/19	3,513	-29%	30%	10%	8%
Flight Pilot Simulator 3D Free	Fun Games For Free	美国	2015/2/23	3,078	-58%	28%	9%	8%
Avakin Life	Lockwood Publishing Ltd	英国	2014/3/18	2,985	32%	28%	10%	9%
Darkness Rises	NEXON Company	美国	2018/4/18	2,081	-58%	32%	11%	5%

ADTIMING

RPG类游戏（IAP TOP10榜单）：IAP营收市场基本被来自美、中、日的厂商瓜分，有三足鼎立的趋势

子品类分析

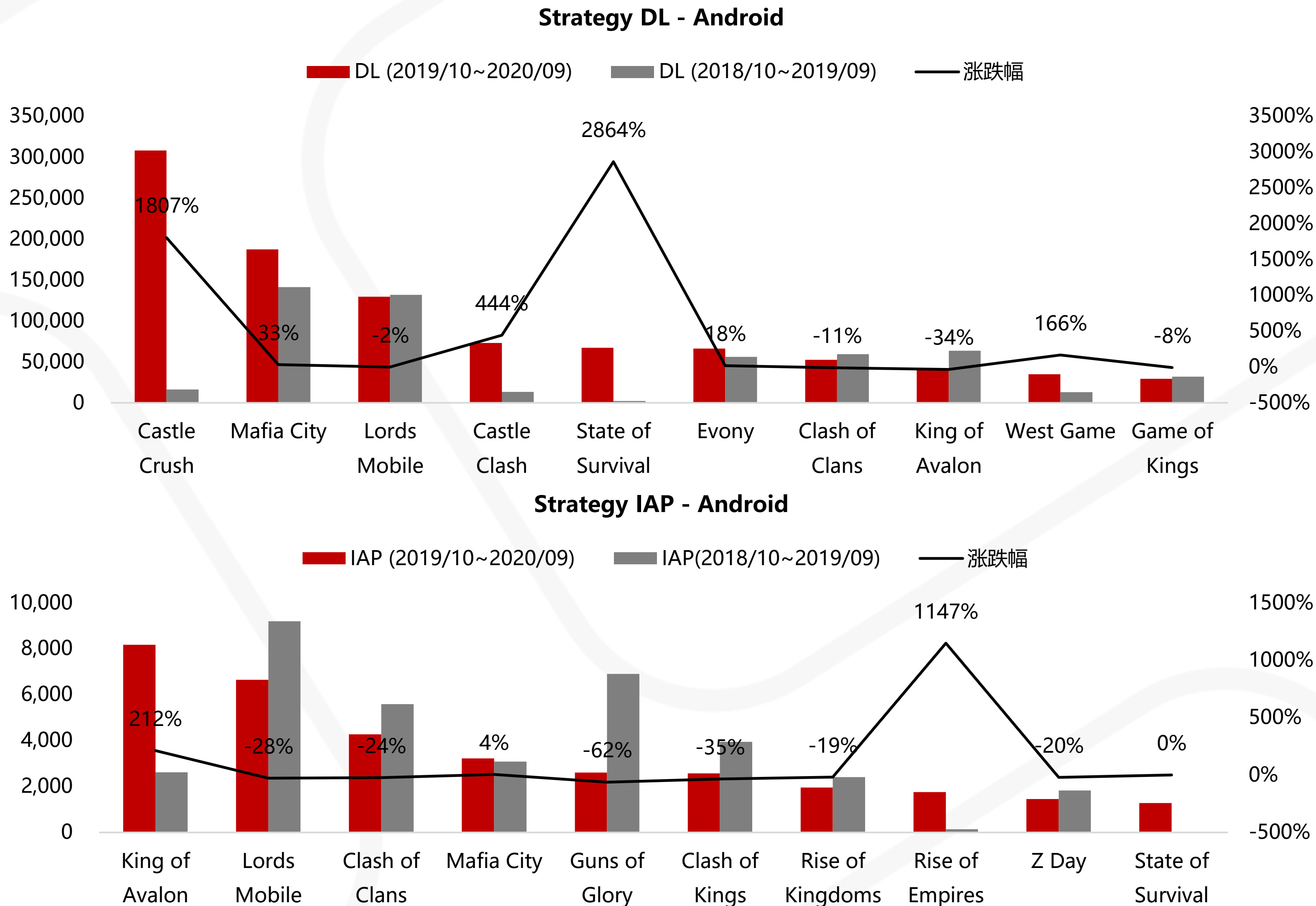
- 角色扮演类别的IAP营收市场基本被美、日、中的厂商瓜分，分别有三款游戏挤入榜单。
- 从发布日期来看，上线时间集中在2014年至2018年，且2018年上线的游戏最多（4款），后上线的游戏目前都保持着不错的月活用户量涨幅。吸金能力最强的三款游戏《FINAL FANTASY》《Unison League》《Idle Heros》，目前的月活用户数数均有不同程度的缩水。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	月活跃用户	月活跃用户涨跌幅
FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS	SQUARE ENIX Co.,Ltd.	美国	2016/5/11	211	-55%
Unison League	Ateam Inc.	日本	2015/4/22	0	-100%
Idle Heroes	DHGAMES	中国	2016/6/22	67	-93%
Hero Wars	NEXTERS GLOBAL LTD	俄罗斯	2017/2/16	10,982	1404%
AFK Arena	LilithGames	中国	2018/6/20	6,102	499%
Shadow Fight 3	Nekki Limited	日本	2017/7/17	36,342	19%
MARVEL Strike Force	Scopely	美国	2018/1/16	4,327	-44%
Game of Sultans	Mechanist	中国	2018/6/27	3,994	91%
RAID	Plarium Global Ltd	美国	2018/7/3	7,013	314%
Brave Frontier	gumi Inc.	日本	2014/5/15	1	-98%

策略类游戏：《Castle Crush》《Mafia City》《Lords Mobile》位列下载量TOP3

子品类分析

- 《Castle Crush》《Mafia City》《Lords Mobile》位列Strategy品类下载量TOP3。TOP10中《State of Survival》增势最强劲，年度环比增幅2864%，其次是《Castle Crush》(环比增长1807%)。
- 从IAP营收角度看，《King of Avalon》营收能力最强，且仍然保持强劲的增势。TOP10榜单中，超半数游戏年度环比下行，目前增势最明显的游戏是《Rise of Empires》（环比增长1147%）。



ADTIMING

策略类游戏（下载量TOP10榜单）：头部流量基本被来自美国、新加坡、开曼群岛的厂商瓜分

子品类分析

- 美国、新加坡、开曼群岛分别有两家厂商入局TOP10榜单，其余厂商归属地信息不详。
- 从发布日期来看，游戏自2012年至2019年陆续上线，时间跨度较大，2017年上线的游戏最多（有4款）。TOP10游戏日活用户全线上涨（《Century Games》除外）。
- 头部游戏的次留通常在32%~ 41%，7日留在10%~ 13%，30日留在7%~ 12%，整体留存表现不错。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅	次日留存	7日留存	30日留存
Castle Crush	Fun Games For Free	美国	2017/6/2	20,753	1650%	32%	11%	9%
Mafia City	YottaGame	/	2017/3/4	15,810	39%	36%	13%	12%
Lords Mobile	IGG.COM	新加坡	2016/3/31	11,976	9%	34%	12%	12%
Castle Clash	IGG.COM	新加坡	2013/10/22	6,711	433%	33%	11%	11%
State of Survival	KingsGroup Holdings	开曼群岛	2019/5/29	4,117	5734%	41%	13%	7%
Evony	TG Inc.	/	2016/4/26	6,287	66%	34%	12%	12%
Clash of Clans	Supercell	芬兰	2012/8/2	5,999	0%	34%	12%	11%
King of Avalon	Century Games Limited	开曼群岛	2016/5/16	4,429	-12%	34%	12%	12%
West Game	LEXIANGCO.,LIMITED	/	2019/4/14	2,216	256%	38%	12%	7%
Game of Kings	LIGHTNING STUDiOS	美国	2016/4/2	3,375	71%	32%	10%	12%

ADTIMING

策略类游戏（IAP TOP10榜单）：中国、开曼群岛共入局7家厂商，占据策略品类营收市场的绝大部分份额

子品类分析

- 中国、开曼群岛分别有3家、4家厂商入局IAP TOP10榜单，占据策略品类营收市场的大部分份额。
- 从发布日期来看，爆款游戏多发布在2014年至2019年，且2018年上线的游戏最多（有3款）。2019年上线的新游《State of Survival》月活用户数不压于老游，且年度IAP涨幅高达12452%，吸金能力强悍。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	月活跃用户	月活跃用户涨跌幅
King of Avalon	Century Games Limited	开曼群岛	2016/5/16	17,545	-14%
Lords Mobile	IGG.COM	新加坡	2016/2/25	43,877	0%
Clash of Clans	Supercell	芬兰	2014/4/17	18,919	-7%
Mafia City	YottaGame	/	2017/3/4	63,358	15%
Guns of Glory	Century Games Limited	开曼群岛	2017/8/29	7,894	-83%
Clash of Kings	Elex Wireless	中国	2014/9/29	2,084	-48%
Rise of Kingdoms	LilithGames	中国	2018/4/2	4,165	-30%
Rise of Empires	Long Tech Network Limited	中国	2018/7/25	6,792	269%
Z Day	KingsGroup Holdings	开曼群岛	2018/6/19	5,703	-74%
State of Survival	KingsGroup Holdings	开曼群岛	2019/5/29	18,403	12452%

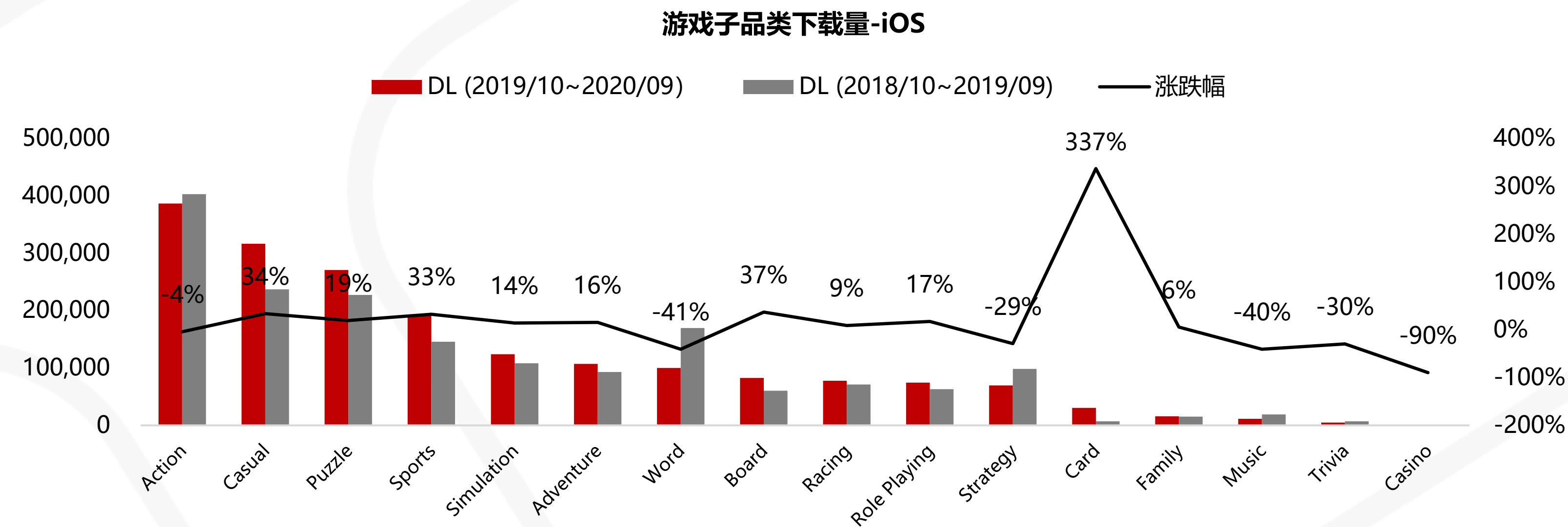
ADTIMING

尼日利亚iOS市场游戏品类小结

- **游戏热门品类**：Card、Action、Casual、Sports、Racing下载量排名前5，Casual、Role Playing、Strategy的IAP营收排名前三。
- **动作类游戏**：品类整体流量略微下行， TOP10中新游《Call of Duty》增势最强劲（年度环比增长1497550%），其余游戏增幅较平缓。从IAP营收角度看，《PUBG MOBILE》营收能力最强。动作品类头部流量基本被欧美厂商瓜分，其中美国、英国上榜游戏最多。同时，美国厂商出品的游戏营收能力也较强。
- **休闲类游戏**：品类下载量整体上升，头部游戏均产生了较明显的涨幅。《Stack Ball 3D》《Candy Crush Soda Saga》《Magic Tiles 3》位列Casual品类下载量TOP3。从IAP营收角度看，《Coin Master》变现最强,，营收能力远超其它游戏。休闲品类头部流量基本被欧美厂商占据，美国、英国上榜游戏最多。
- **益智类游戏**： 《Candy Crush Saga》夺得此品类的下载量和IAP营收第一。益智品类头部流量较集中，Playrix、King、Super Lucky Games出品游戏收获了大量益智类玩家。益智类游戏的玩法也较为丰富，头部游戏的次留通常在37%~ 47%，7日留在16%~ 18%，30日留在13%~ 15%，整体留存表现非常亮眼。
- **模拟类游戏**：模拟品类头部流量较分散，来自7个国家的多家厂商均挤入下载量TOP10榜单。从发布日期来看，爆款游戏多发布在2014年至2018年。2018年发布的《Cooking Diary》月活用户增势最明显，同时也夺得了IAP最强营收的位置。美国厂商出品的6款游戏均挤入IAP TOP10榜单，可见其营收能力不容小觑。
- **运动类游戏**：运动类游戏流量整体上升明显。下载量TOP10中超过半数游戏有明显的涨幅，体量较小的《Soccer Cup 2020》急剧增长。从IAP营收角度看，《8 Ball Pool》变现能力最强,，其次是《TOP Eleven》《Tennis Clash》。同时运动品类的头部厂商归属地较分散。

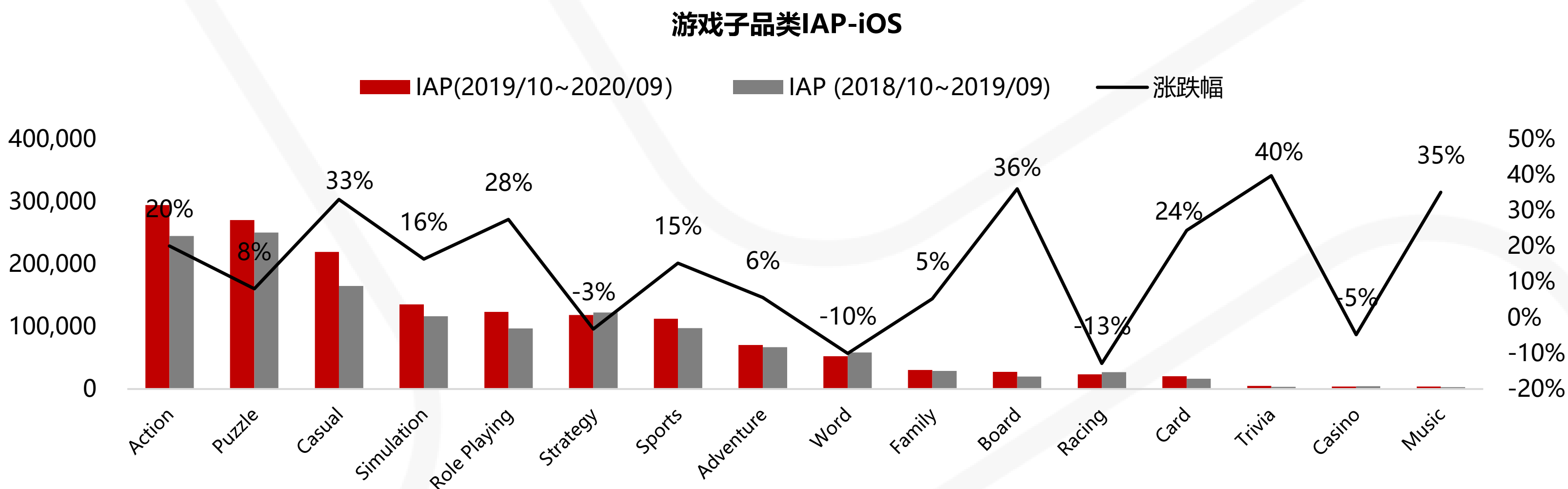
ADTIMING

热门游戏品类对比（iOS）：Action品类下载量和IAP营收稳居第一，iOS用户偏好动作游戏



子品类分析

- 尼日利亚的游戏领域中，Action、Casual、Puzzle位列下载量TOP3。iOS平台热门游戏种类中，Card增势最强，年度环比增长337%，其次是Board（环比增长37%）。
- 从IAP营收角度看，Action、Puzzle、Casual营收能力最强，且保持明显的涨幅。TOP3中Causal品类的的涨势最强（33%），热门品类的IAP营收多呈上行趋势。

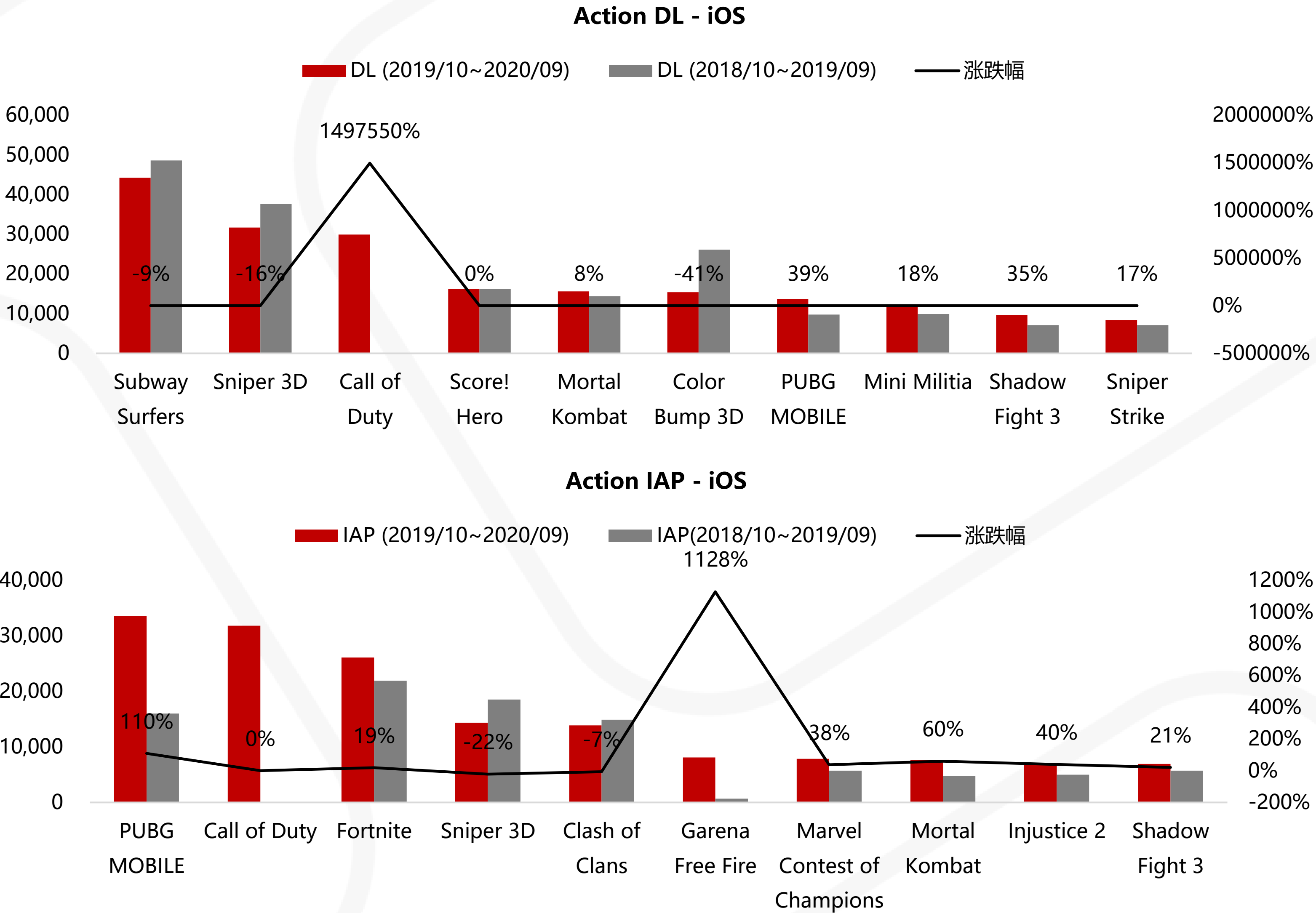


ADTIMING

动作类游戏：《Subway Surfers》《Sniper 3D》《Call of Duty》位列Action品类下载量TOP3

子品类分析

- 《Subway Surfers》《Sniper 3D》《Call of Duty》位列Action品类下载量TOP3。TOP10中新游《Call of Duty》增势最强劲（年度环比增长1497550%），其余游戏增幅较平缓，位列TOP2的游戏均有不同程度的缩水。
- 从IAP营收角度看，《PUBG MOBILE》营收能力最强。TOP10游戏IAP营收全线上涨（《Sniper 3D》《Clash of Clans》除外），涨势最强劲的为《Garena Free Fire》(1128%)。



ADTIMING

动作类游戏（下载量TOP10榜单）：Action品类头部流量基本被欧美厂商瓜分，英、美厂商上榜率最高

子品类分析

- Action品类头部流量基本被欧美厂商瓜分，其中美国、英国上榜游戏最多，分别有3款、2款。
- 从发布日期来看，游戏自2011年至2019年陆续上线，时间跨度较大。2011年上线的老游《Mini Militia》至今仍保持不错的涨幅（37%）。
- 头部游戏的次留通常在38%~ 44%，7日留在15%~ 16%，30日留在10%~ 12%，整体留存表现非常不错。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅	次日留存	7日留存	30日留存
Subway Surfers	Sybo Games ApS	丹麦	2012/5/24	5,534	-9%	38%	15%	12%
Sniper 3D	Fun Games For Free	美国	2014/11/10	3,405	-5%	39%	15%	10%
Call of Duty	Activision Publishing, Inc.	美国	2019/6/13	1,788	/	43%	16%	12%
Score! Hero	First Touch Games Ltd.	英国	2015/8/5	1,551	3%	39%	15%	11%
Mortal Kombat	Warner Bros.	美国	2015/4/7	1,580	22%	39%	15%	10%
Color Bump 3D	Good Job Games	土耳其	2018/12/21	1,132	-24%	43%	16%	11%
PUBG MOBILE	Tencent Mobile Internationa l Limited	中国	2018/3/16	994	61%	44%	16%	12%
Mini Militia	Miniclip.co m	瑞士	2011/4/5	1,596	39%	37%	15%	11%
Shadow Fight 3	Nekki Limited	日本	2017/11/16	744	58%	43%	16%	12%
Sniper Strike	Mobile Gaming StudiOS	英国	2017/11/27	659	41%	42%	15%	10%

ADTIMING

动作类游戏（IAP TOP10榜单）：美国占据IAP TOP10榜单的半壁江山，共有5款游戏入榜，美厂吸金能力强悍

子品类分析

- 美国占据IAP TOP10榜单的半壁江山，共有5款游戏入榜。其余发行商来自中国、芬兰、新加坡、温哥华和日本。
- 从发布日期来看，爆款游戏多发布在2012年至2018年，且2017年上线的游戏最多（有3款）。目前涨幅最高的为2017年上线的游戏《Garena Free Fire》，IAP年度环比涨幅695%。

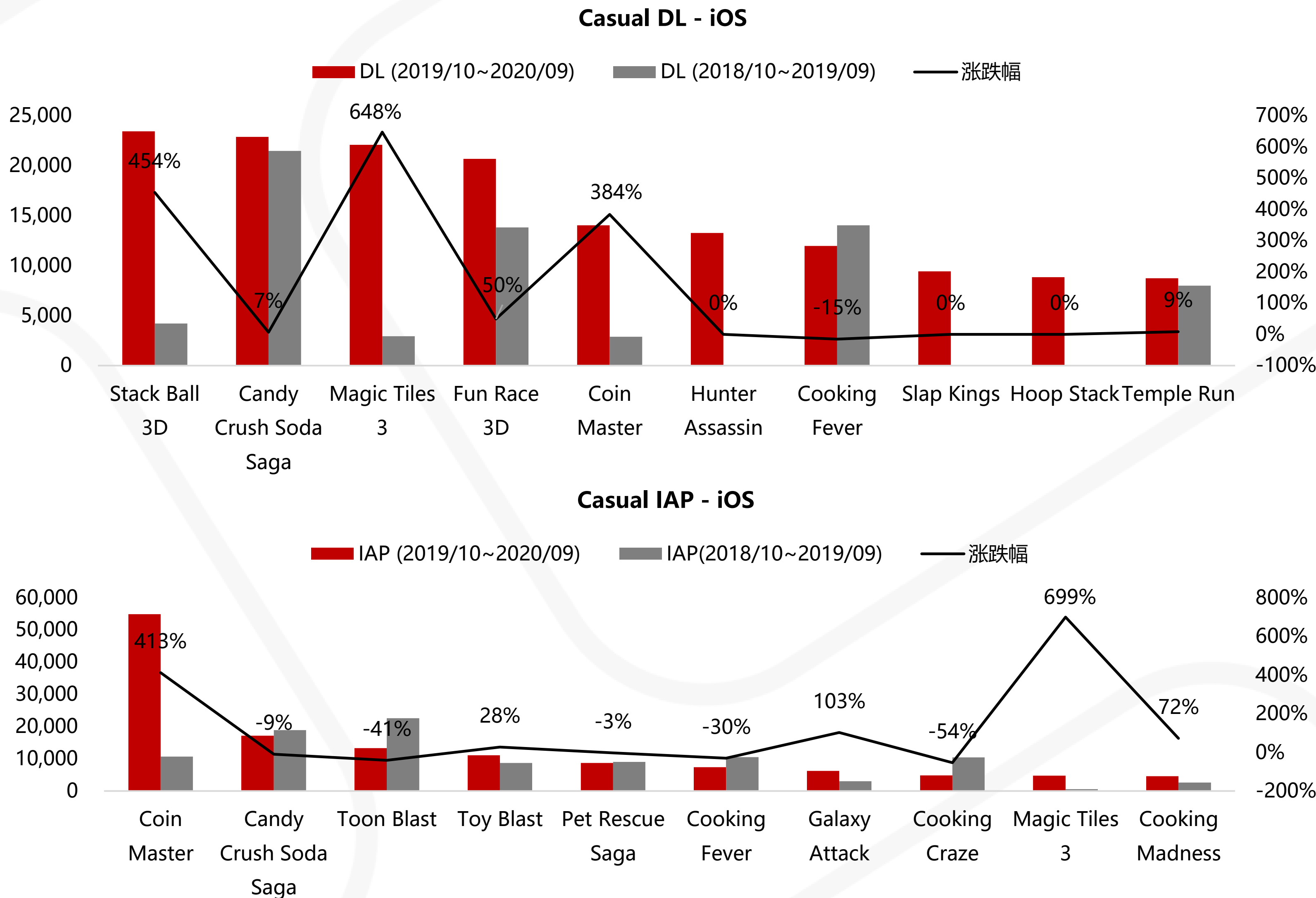
App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	月活跃用户	月活跃用户涨跌幅
PUBG MOBILE	Tencent Mobile International Limited	中国	2018/3/16	4,444	54%
Call of Duty	Activision Publishing, Inc.	美国	2019/6/13	8,069	/
Fortnite	Epic Games	美国	2018/3/15	2,394	-27%
Sniper 3D	Fun Games For Free	美国	2014/11/10	11,432	-11%
Clash of Clans	Supercell	芬兰	2012/8/2	1,250	-3%
Garena Free Fire	GARENA	新加坡	2017/12/8	945	695%
Marvel Contest of Champions	Kabam Games, Inc.	温哥华	2014/12/10	1,397	-50%
Mortal Kombat	Warner Bros.	美国	2015/4/7	5,377	12%
Injustice 2	Warner Bros.	美国	2017/5/9	1,077	-19%
Shadow Fight 3	Nekki Limited	日本	2017/11/16	3,297	48%

ADTIMING

休闲类游戏：下载量TO3游戏表现不俗的同时增幅明显，《Coin Master》稳坐IAP营收TOP1

子品类分析

- 《Stack Ball 3D》《Candy Crush Soda Saga》《Magic Tiles 3》位列Casual品类下载量TOP3，且量级差异较小。其中，《 Magic Tiles 3 》的增势最强劲（环比增长648%），其次是排名第一的游戏《 Stack Ball 3D 》（环比增长454%），头部游戏的表现亮眼。
- 从IAP营收角度看，《Coin Master》变现最强，，营收能力远超其它游戏，且保持高达413%的涨幅。TOP10中营收能力稍弱的《Magic Tiles》贡献了最高涨幅（699%）。



ADTIMING

休闲类游戏（下载量TOP10榜单）：Casual品类头部流量基本被欧美厂商占据，美、英厂商上榜游戏最多

子品类分析

- Casual品类头部流量基本被欧美厂商占据，其中美国、英国上榜游戏最多，分别有3款、2款。
- 从发布日期来看，爆款游戏多发布在2011年至2019年，时间跨度较大。IAP排名TOP2的游戏用活用户均有不同程度的缩水，而来自Tencent出品的《PUBG MOBILE》贡献了此品类的最高涨幅（61%）。
- 头部游戏的次留通常在37%~ 43%，7日留在15%~ 16%，30日留在10%~ 12%，整体留存表现较好。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅	次日留存	7日留存	30日留存
Subway Surfers	Sybo Games ApS	丹麦	2012/5/24	5,534	-9%	38%	15%	12%
Sniper 3D	Fun Games For Free	美国	2014/11/10	3,405	-5%	39%	15%	10%
Call of Duty	Activision Publishing, Inc.	美国	2019/6/13	1,788	/	43%	16%	12%
Score! Hero	First Touch Games Ltd.	英国	2015/8/5	1,551	3%	39%	15%	11%
Mortal Kombat	Warner Bros.	美国	2015/4/7	1,580	22%	39%	15%	10%
Color Bump 3D	Good Job Games	土耳其	2018/12/21	1,132	-24%	43%	16%	11%
PUBG MOBILE	Tencent Mobile International Limited	中国	2018/3/16	994	61%	44%	16%	12%
Mini Militia	Miniclip.com	瑞士	2011/4/5	1,596	39%	37%	15%	11%
Shadow Fight 3	Nekki Limited	日本	2017/11/16	744	58%	43%	16%	12%
Sniper Strike	Mobile Gaming StudiOS	英国	2017/11/27	659	41%	42%	15%	10%

ADTIMING

休闲类游戏（IAP TOP10榜单）： IAP TOP10榜单厂商归属地较分散，2010年上线的老游《Coin Master》表现依然亮眼

子品类分析

- IAP TOP10榜单厂商较分散，来自英国、土耳其、英国、越南和新加坡的厂商分别有2款游戏入榜。
- 从发布日期来看，休闲品类爆款游戏从2010年至2018年陆续上线。目前IAP营收最强的是2010年上线的老游《Coin Master》，且MAU保持了超300%的环比增幅，数据表现亮眼。同时，2018年上线的《Magic Tiles 3》MAU环比涨幅最强劲，高达1008%。

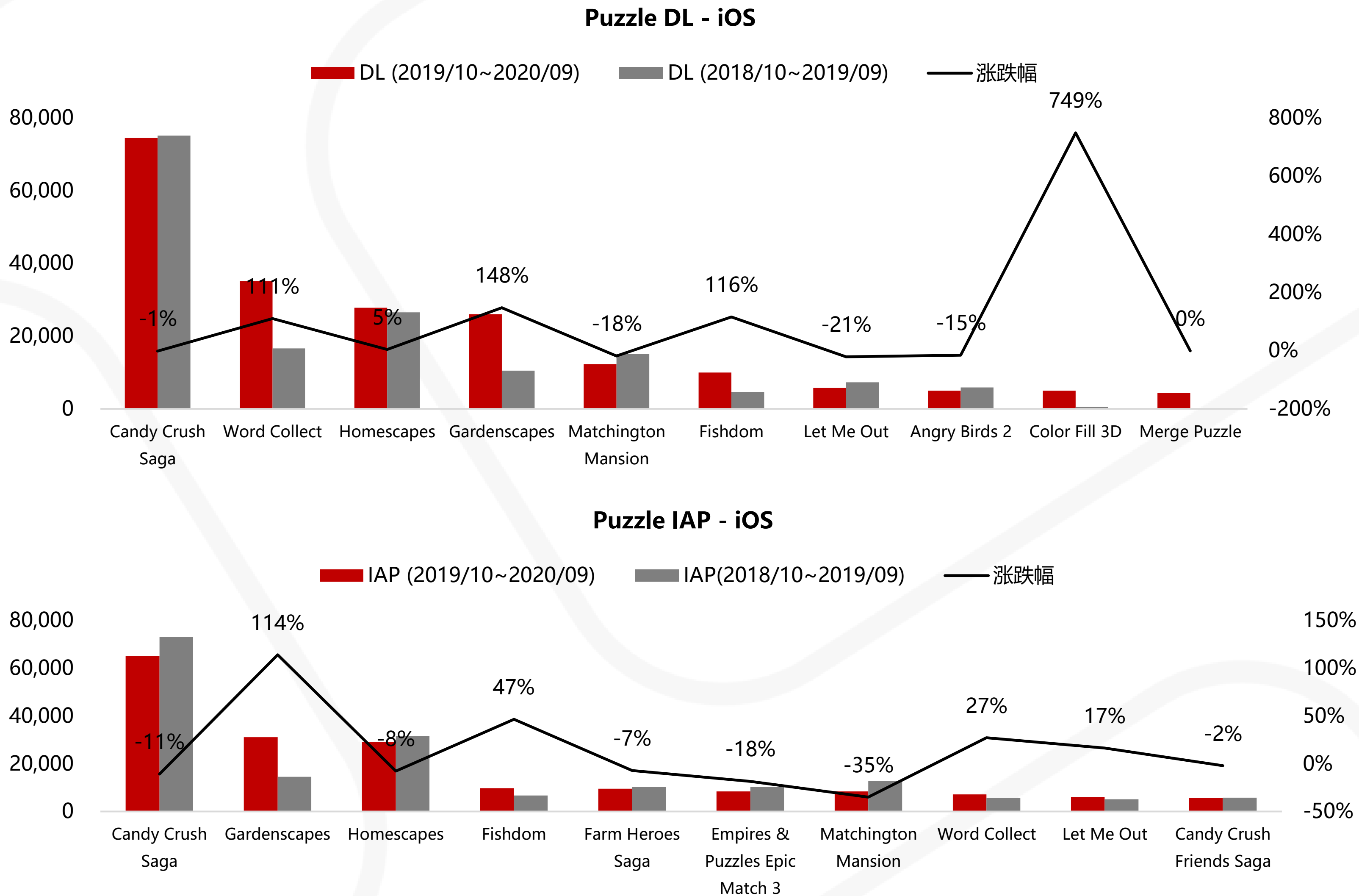
App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	月活跃用户	月活跃用户涨跌幅
Coin Master	Moon Active	以色列	2010/12/11	4,074	308%
Candy Crush Soda Saga	King	英国	2014/11/11	8,061	5%
Toon Blast	Peak Games	土耳其	2017/8/15	903	-31%
Toy Blast	Peak Games	土耳其	2015/1/6	1,456	160%
Pet Rescue Saga	King	英国	2013/6/12	579	-40%
Cooking Fever	Nordcurrent UAB	立陶宛	2014/8/19	4,251	-16%
Galaxy Attack	ABIGAMES PTE. LTD	越南	2016/11/15	2,135	81%
Cooking Craze	Big Fish Games, Inc	美国	2017/6/26	1,087	-68%
Magic Tiles 3	Amanotes Pte. Ltd.	新加坡	2018/12/15	5,952	1008%
Cooking Madness	ZenLife Games Pte. Ltd.	新加坡	2017/12/13	1,154	113%

ADTIMING

益智类游戏：《Candy Crush Saga》夺得下载量和IAP双榜单TOP1，数据表现非常亮眼

子品类分析

- 《Candy Crush Saga》位列Puzzle品类下载量TOP1，且下载量级远超其它游戏。TOP10游戏中《Color Fill 3D》的增势最强劲（环比增长749%）。
- 从IAP营收角度看，《Candy Crush Saga》变现最强，，营收能力也远超其它游戏，但是IAP增长略显乏力（环比缩水11%）。排名第二的《Gardenscapes》贡献了最高涨幅（114%），吸金能力强悍。



ADTIMING

益智类游戏（下载量TOP10榜单）： Puzzle品类头部流量较集中， Playrix、King大厂斩获了大量玩家

子品类分析

- Puzzle品类头部流量较集中，Playrix、King、Super Lucky Games出品游戏收获了大量益智类玩家。
- 爆款游戏多发布在2012年至2019年，时间跨度较大，益智类游戏的玩法也较为丰富。2019年发布的《Color Fill 3D》贡献了此品类的最高涨幅（1241%）。
- 头部游戏的次留通常在37%~ 47%，7日留在16%~ 18%，30日留在13%~ 15%，整体留存表现非常亮眼。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅	次日留存	7日留存	30日留存
Candy Crush Saga	King	英国	2012/11/14	9,078	4%	37%	16%	13%
Word Collect	Super Lucky Games LLC	美国	2017/12/6	2,592	146%	46%	18%	14%
Homescapes	Playrix	爱尔兰	2017/9/19	2,273	34%	44%	18%	13%
Gardenscapes	Playrix	爱尔兰	2016/8/25	2,174	199%	41%	17%	14%
Matchington Mansion	Firecraft StudiOS Ltd.	美国	2017/10/11	982	-1%	46%	18%	14%
Fishdom	Playrix	爱尔兰	2015/12/10	929	157%	40%	16%	14%
Let Me Out	Gaga Games	中国	2018/11/7	456	20%	45%	18%	15%
Angry Birds 2	Rovio Entertainment Oyj	芬兰	2015/7/30	508	-12%	40%	16%	13%
Color Fill 3D	Good Job Games	土耳其	2019/7/24	310	1241%	46%	18%	14%
Merge Puzzle	蕾 郭	中国	2019/11/5	262	/	47%	18%	14%

ADTIMING

益智类游戏（IAP TOP10榜单）： IAP TOP10榜单厂商较集中， King、Playrix收割了绝大部分IAP营收

子品类分析

- IAP TOP10榜单厂商较集中，King、Playrix出品的共6款游戏均入局TOP10榜单，IAP营收强势。
- 从发布日期来看，益智品类爆款游戏从2012年至2018年陆续上线。目前IAP营收最强且月活用户最高的是King出品的《Candy Crush Saga》。同时，排名第二的《Gardenscapes》贡献了此品类的最高涨幅，半年度环比增长202%。

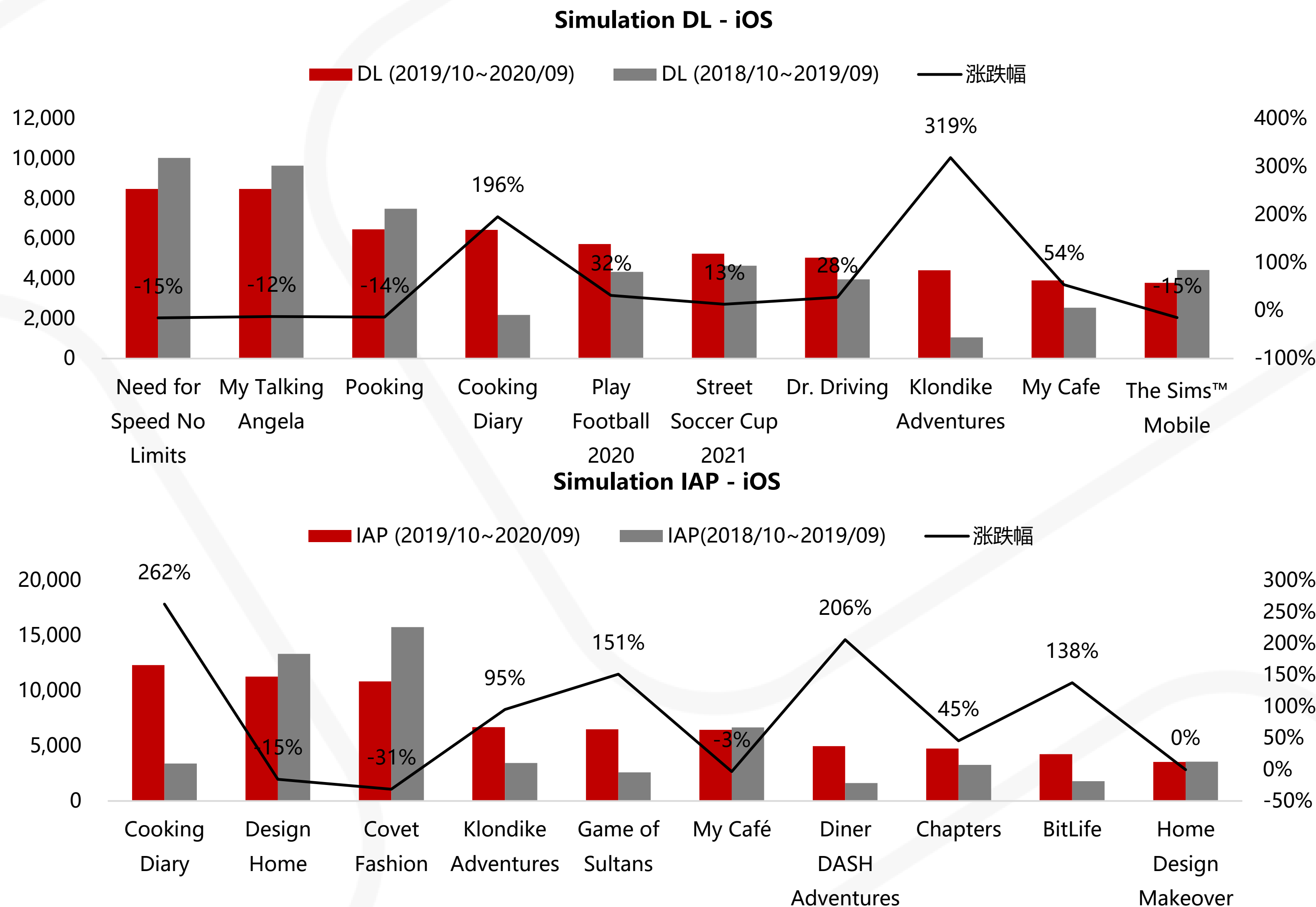
App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	月活跃用户	月活跃用户涨跌幅
Candy Crush Saga	King	英国	2012/11/14	25,686	-4%
Gardenscapes	Playrix	爱尔兰	2016/8/25	8,173	202%
Homescapes	Playrix	爱尔兰	2017/9/19	10,285	45%
Fishdom	Playrix	爱尔兰	2015/12/10	3,336	153%
Farm Heroes Saga	King	英国	2014/1/2	871	-31%
Empires & Puzzles Epic Match 3	Small Giant Games	芬兰	2017/3/1	888	-8%
Matchington Mansion	Firecraft StudiOS Ltd.	美国	2017/10/11	4,464	-2%
Word Collect	Super Lucky Games LLC	美国	2017/12/6	11,348	124%
Let Me Out	Gaga Games	中国	2018/11/7	2,629	82%
Candy Crush Friends Saga	King	英国	2018/10/10	1,120	-73%

ADTIMING

模拟类游戏：模拟品类下载量TOP3年度环比均有缩水，IAP排名第一的《Cooking Diary》贡献了最高涨幅

子品类分析

- 《Need for Speed No Limits》《My Talking Angela》《Pooking》位列模拟品类下载量TOP3，但是年度环比均有缩水。TOP10游戏中《Klondike Adventures》的增势最强劲（环比增长319%）。
- 从IAP营收角度看，《Cooking Diary》变现最强，其次是《Design Home》《Covet Fashion》。且排名第一的《Cooking Diary》增幅最明显（262%）。



ADTIMING

模拟类游戏（下载量TOP10榜单）： Simulation品类头部流量较分散，多家厂商挤入下载量TOP10榜单

子品类分析

- Simulation品类头部流量较分散，来自7个国家的多家厂商均挤入下载量TOP10榜单。
- 从发布日期来看，爆款游戏多发布在2014年至2018年。2018年发布的《Cooking Diary》增势最明显，年度环比增长375%。IAP TOP2的游戏，月活用户增长乏力，均缩水4%。
- 头部游戏的次留通常在32%~ 36%，7日留在10%~ 13%，30日留在6%~ 10%。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅	次日留存	7日留存	30日留存
Need for Speed No Limits	Electronic Arts	美国	2015/10/1	842	-4%	33%	12%	10%
My Talking Angela	Outfit7 Limited	斯洛文尼亚	2014/12/3	895	-4%	33%	11%	8%
Pooking	yu liu	中国	2017/10/23	527	4%	34%	12%	9%
Cooking Diary	MyTona	俄罗斯	2018/8/7	476	375%	35%	13%	6%
Play Football 2020	S Tanveer Hussain	巴基斯坦	2014/6/25	574	41%	32%	10%	7%
Street Soccer Cup 2021	S Tanveer Hussain	巴基斯坦	2014/10/4	551	37%	32%	10%	9%
Dr. Driving	SUD Inc.	韩国	2013/6/19	534	24%	32%	10%	8%
Klondike Adventures	VIZOR APPS CORP.	塞浦路斯	2018/4/4	319	473%	36%	13%	6%
My Cafe	Melsoft	俄罗斯	2016/5/25	337	67%	33%	11%	8%
The Sims™ Mobile	Electronic Arts	美国	2018/3/6	285	-12%	33%	11%	6%

模拟类游戏（IAP TOP10榜单）： IAP TOP10榜单中，美国厂商占据超半数名额

子品类分析

- IAP TOP10中，美国厂商占据6个名额，其它厂商来自俄罗斯、塞浦路斯和中国。
- 从发布日期来看，模拟品类爆款游戏从2013年至2018年陆续上线。目前IAP营收最强且月活用户最高的是《Cooking Diary》，同时此游戏贡献了Simulation品类的最高涨幅（572%），其次是《Klondike Adventures》，年度环比增长491%。

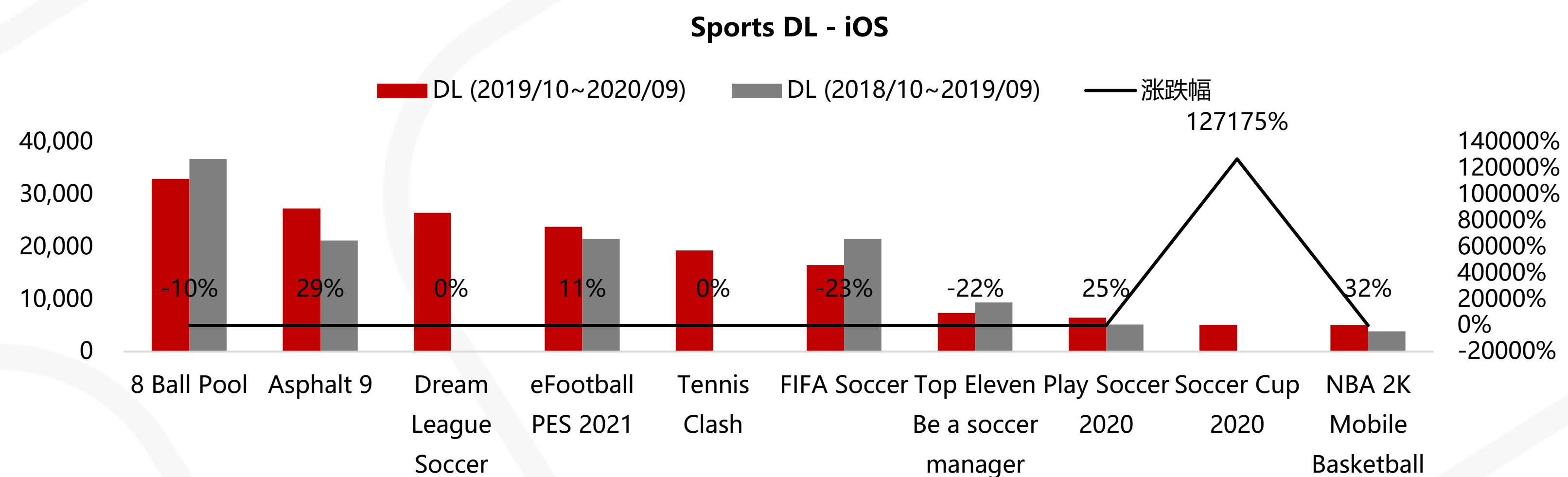
App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	月活跃用户	月活跃用户涨跌幅
Cooking Diary	MyTona	俄罗斯	2018/8/7	2,318	572%
Design Home	Crowdstar Inc	美国	2016/11/15	1,122	-17%
Covet Fashion	Crowdstar Inc	美国	2013/6/27	1,152	-43%
Klondike Adventures	VIZOR APPS CORP.	塞浦路斯	2018/4/4	1,425	491%
Game of Sultans	Mechanist		2018/8/4	823	351%
My Café	Melsoft	俄罗斯	2016/5/25	1,250	46%
Diner DASH Adventures	Glu Games Inc	美国	2018/10/3	697	232%
Chapters	Crazy Maple Studio, Inc.	中国	2017/10/13	1,512	124%
BitLife	Candywriter, LLC	美国	2018/9/30	858	105%
Home Design Makeover	Storm8 StudiOS	美国	2018/1/31	587	58%

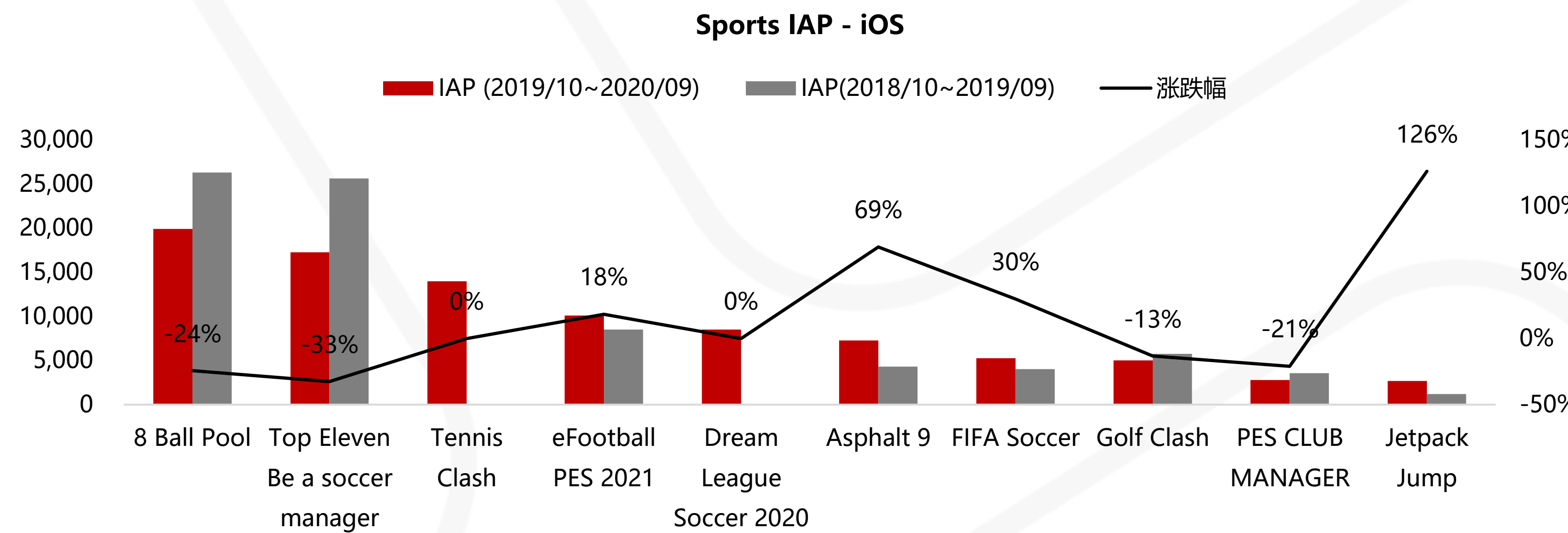
ADTIMING

运动类游戏：《8 Ball Pool》夺得下载量和IAP双榜单TOP1，在Sports品类占有一席之地

子品类分析

- 《8 Ball Pool》《Asphalt 9》《Dream League Soccer 2020》位列体育品类下载量TOP3。TOP10游戏中环比增幅表现最亮眼的是《Soccer Cup 2020》（环比增长127175%）。
- 从IAP营收角度看，《8 Ball Pool》变现能力最强，，其次是《TOP Eleven》《Tennis Clash》。排名最后的《Jetpack Jump》因体量最小而增幅最明显（126%）。TOP2游戏均有明显的缩水。





ADTIMING

运动类游戏（下载量TOP10榜单）：体育品类的头部流量较分散，厂商归属地来自于8个国家

子品类分析

- 体育品类的头部流量较分散，来自8个国家的多家厂商均挤入TOP10榜单。
- 从发布日期来看，爆款游戏多发布在2013年至2019年，时间跨度较大。目前IAP营收最强且月活用户最高的是《8 Ball Pool》。排名最后《NBA 2K》贡献了此品类的MAU最高涨幅，年度环比增长62%。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅	次日留存	7日留存	30日留存
8 Ball Pool	Miniclip.com	瑞士	2013/2/27	4,210	7%	30%	11%	12%
Asphalt 9	Gameloft	法国	2018/2/26	2,062	48%	34%	12%	10%
Dream League Soccer 2020	First Touch Games Ltd.	英国	2019/12/10	1,498	/	31%	12%	8%
eFootball PES 2021	KONAMI	日本	2017/5/24	1,937	18%	31%	12%	11%
Tennis Clash	Wildlife StudiOS	巴西	2019/10/23	1,157	/	34%	12%	7%
FIFA Soccer	Electronic Arts	美国	2016/10/11	1,508	-14%	31%	12%	12%
TOP Eleven Be a soccer manager	Nordeus	塞尔维亚	2011/11/20	1,069	-7%	30%	12%	15%
Play Soccer 2020	hamza khalid	/	2015/6/5	660	45%	31%	9%	9%
Soccer Cup 2020	Inlogic Software s.r.o.	斯洛伐克	2019/8/7	294	/	33%	9%	7%
NBA 2K Mobile Basketball	2K	美国	2018/4/4	374	62%	33%	10%	6%

ADTIMING

运动类游戏（IAP TOP10榜单）： IAP TOP10中，英国厂商占近三分之一名额

子品类分析

- IAP TOP10中，英国厂商占近三分之一名额，其余厂商多来自欧美国家。
- 从发布日期来看，体育品类爆款游戏从2013年至2019年陆续上线。IAP TOP1的《8 Ball Pool》活跃用户量也最高。2018年发布的游戏《Asphalt 9》贡献了此品类的最高涨幅，年度环比增长为36%。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	月活跃用户	月活跃用户涨跌幅
8 Ball Pool	Miniclip.com	瑞士	2013/2/27	12,115	2%
TOP Eleven Be a soccer manager	Nordeus	塞尔维亚	2011/11/20	2,828	-12%
Tennis Clash	Wildlife StudiOS	巴西	2019/10/23	5,139	/
eFootball PES 2021	KONAMI	日本	2017/5/24	7,916	9%
Dream League Soccer 2020	First Touch Games Ltd.	英国	2019/12/10	6,174	/
Asphalt 9	Gameloft	法国	2018/2/26	9,104	36%
FIFA Soccer	Electronic Arts	美国	2016/10/11	5,956	-24%
Golf Clash	Playdemic	英国	2017/1/18	257	-60%
PES CLUB MANAGER	KONAMI	日本	2015/6/3	1,212	13%
Jetpack Jump	Kwalee Ltd	英国	2019/5/13	56	-78%

尼日利亚Android市场热门应用小结

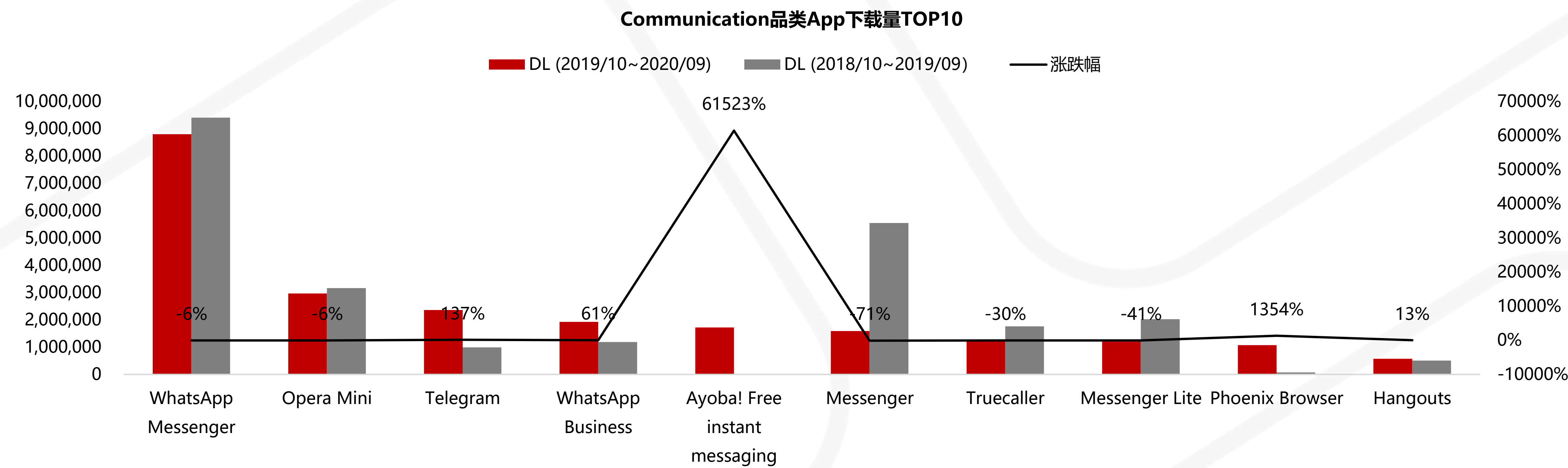
- **通讯类应用：**通讯品类在iOS平台的下载量位列TOP1，近1年整体下载量下滑10%。从头部市场的APP也可看出其下行趋势，除个别APP增势较猛，其余APP均在下行。在TOP10榜单，涵盖的应用功能较为统一，多是即时聊天语音类的通讯软件，少数的为企业类的通讯工具。通讯类软件厂商多来自美国。
- **社交类应用：**社交品类的下载量位列TOP3，近1年来保持6%的增长，头部市场流量微涨。位列TOP1的《Facebook Lite》年度增长16%。在TOP10榜单，涵盖的应用功能较为丰富，包含社交软件、图片编辑、视频编辑应用等。尼日利亚的社交品类流量基本被美国厂商占据，头部应用均来自美国大厂。中国的Tiktok也挤入了TOP10榜单（位列第四）。
- **金融类应用：**金融应用的下载量位列第四，近1年流量下滑16%，头部市场流量增长明显。流量的增长主要由《Opay》《Luno》《sokoloan》等APP贡献。在金融类TOP10榜单，入榜的多是在线贷款软件，少数的是虚拟货币交易软件和手机移动银行。在厂商归属地，两家非洲本土公司（United Bank For Africa和Zenith Bank）挤入榜单，其余厂商来自香港地区、爱尔兰、澳大利亚和新加坡。
- **工具类应用：**工具应用的下载量位列第五。流量主要集中在《Xender》头部软件，下载量级远超其它应用。在工具类TOP10榜单，入榜应用种类丰富，包含文件传输、翻译软件、文件管理、杀毒清理软件等。从厂商归属地来看，厂商多来自中国和美国。

ADTIMING

通讯类应用：通讯品类整体下载量呈缩水状态

选取理由：尼日利亚TOP10品类下载量第一

通讯品类在iOS平台的下载量位列TOP1，近1年整体下载量下滑10%。从头部市场的APP也可看出其下行趋势，除个别APP增势较猛，其余APP均在下行。《Ayoba!Free instant messaging》的下载量在本榜中呈现出最高的涨势（年度环比增长61523%）。



ADTIMING

通讯类应用：入榜的多是即时聊天语音软件，厂商多来自美国

子品类分析

- 在TOP10榜单，涵盖的应用功能较为统一，多是即时聊天语音类的通讯软件，少数的为企业类的通讯工具。
- 在通讯品类，美国厂商出品的4个应用挤入TOP10榜单，占近半壁江山。其它厂商来自挪威、毛里求斯和加拿大。
- 从发布日期来看，应用从2009年至2019年陆续上线，时间跨度较大。多数应用在2014年上线。

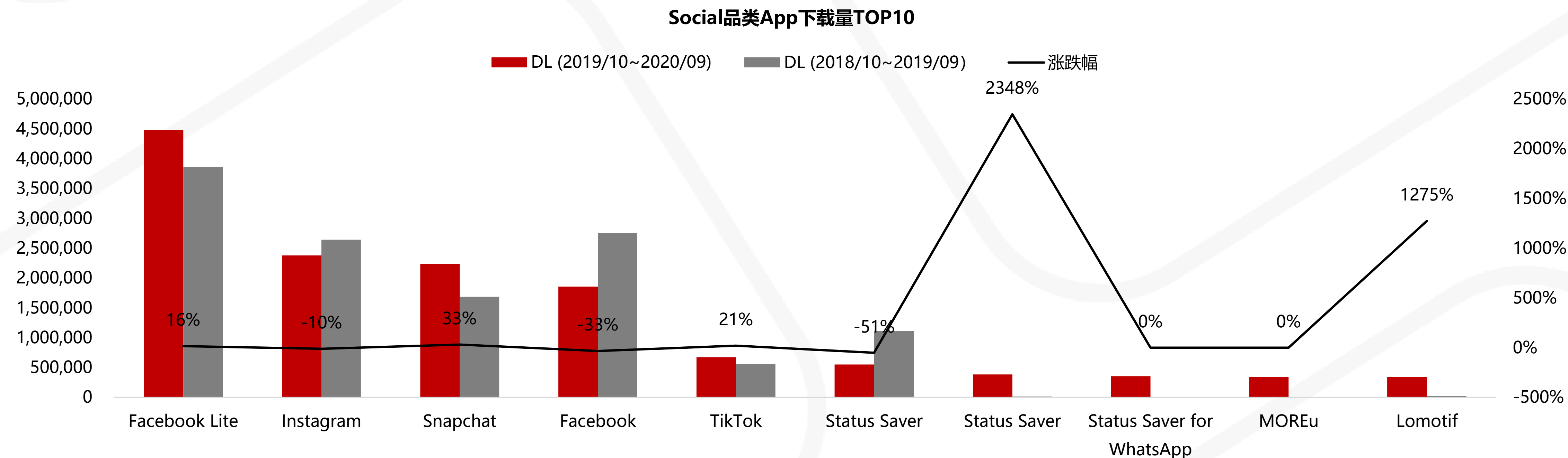
Communication类应用下载量TOP10（Android）

App名称	核心用途	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户
WhatsApp Messenger	智能手机之间通讯的应用程序	WhatsApp Inc.	美国	2009/5/4	140,384
Opera Mini	在移动电话上使用的免费网络浏览器	Opera	挪威	2014/11/24	332,398
Messenger	可以与他人进行文字聊天，语音对话，视频会议等即时交流	Facebook	美国	2014/10/1	210,869
Messenger Lite	在线聊天工具	Facebook	美国	2019/3/18	6,306
Ayoba! Free instant messaging	在线聊天通讯工具	Ayoba	毛里求斯	2019/4/29	111,366
Telegram	即时消息通讯工具	Telegram FZ-LLC	加拿大	2014/5/8	6,103,887
Moya	通讯工具，不联网也能工作	bi.Nu	澳大利亚	2014/10/1	139,062
Phoenix Browser	网络浏览器	Verizontal Technology	/	2016/10/3	116,638
Truecaller	手机通讯工具，智能识别号码和短信	Truecaller	/	2016/9/1	80,112
WhatsApp Business	企业与客户交流的简单工具	WhatsApp Inc.	美国	2013/5/15	9,960

社交类应用：品类流量整体上行，《Facebook Lite》拥有最多用户群且增长稳定

选取理由：尼日利亚TOP10品类下载量第三

Android平台的社交品类的下载量位列TOP3，近1年来保持6%的增长，头部市场流量微涨。位列TOP1的《Facebook Lite》年度增长16%，而《Status Saver》贡献了最大的增幅（环比增长2348%）。



ADTIMING

社交类应用：社交品类流量基本被美厂占据，头部老应用聚集了大量日活用户

子品类分析

- 在TOP10榜单，涵盖的应用功能较为丰富，包含社交软件、图片编辑、视频编辑应用等。
- 尼日利亚的社交品类流量基本被美国厂商占据，头部应用均来自美国大厂。中国的Tiktok也挤入了TOP10榜单（位列第四）。
- 从发布日期来看，应用从2008年至2019年陆续上线，时间跨度较大。2010年、2011年上线的老应用Instagram、Snapchat聚集了大量日活用户。

Social类应用下载量TOP10（Android）

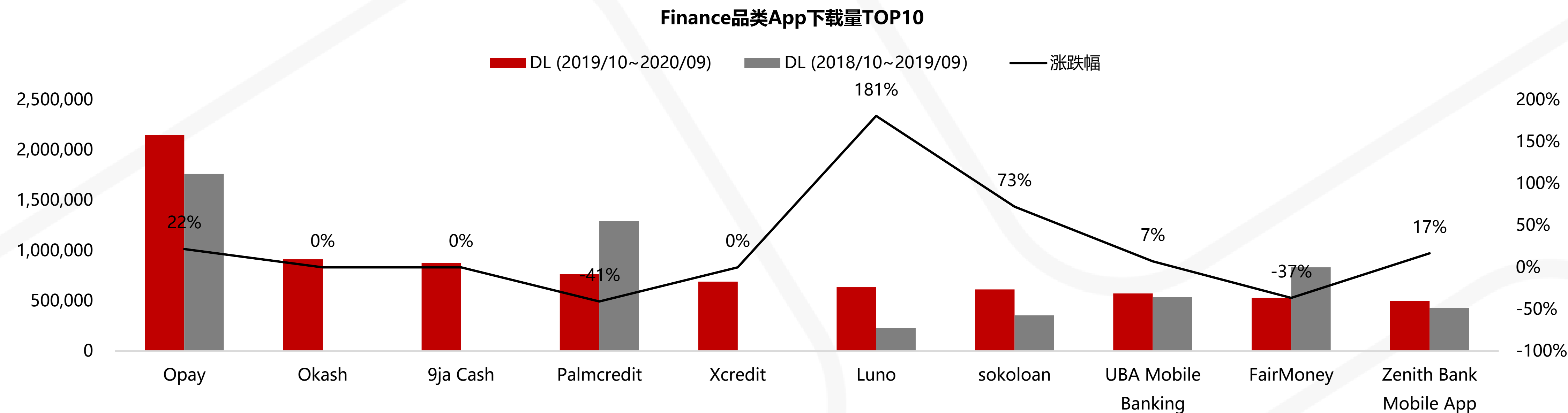
App名称	核心用途	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户
Facebook Lite	个人社交软件	Facebook, Inc.	美国	2019/4/1	1,970
Instagram	图片社交软件，可展示个人生活	Instagram, Inc.	美国	2010/10/6	351,106
Snapchat	通讯、聊天软件	Snap, Inc.	美国	2011/7/13	102,302
Facebook	社交软件，用于交友及展示生活	Facebook, Inc.	美国	2008/7/11	398,354
TikTok	社交短视频平台	TikTok Inc.	中国	2014/4/2	10,494
Status Saver	提供了一个全面的平台，可以轻松收集并主动监控用户的健康状况。	Saver Health	/	2015/3/1	38
Status Saver	可轻松快速，免费保存视频状态和照片状态的应用	Winterfell Applab - Clone App & Status Downloader	/	2019/7/4	23,432
Status Saver for WhatsApp	视频制作软件，适用于WhatsApp WA Business和WhatsApp App的所有照片和视频	Edgard Chammas	/	2019/11/2	20,659
MOREu	社交软件	Transsnet More	/	2020/4/28	19,446
Lomotif	视频编辑器	Lomotif Pte Ltd	美国	2016/4/8	25,609

ADTIMING

金融类应用：品类流量整体上升明显，流量增长由少数爆款APP贡献

选取理由：尼日利亚TOP10品类下载量第四

Android平台金融应用的下载量位列第四，近1年流量下滑16%，头部市场流量增长明显。流量的增长主要由《Opay》《Luno》《sokoloan》等APP贡献。



ADTIMING

金融类应用：入榜的多是在线贷款软件，2018年至2020年金融应用在尼日利亚较盛行

子品类分析

- 在金融类TOP10榜单，入榜的多是在线贷款软件，少数的是虚拟货币交易软件和手机移动银行。
- 在厂商归属地，两家非洲本土公司（United Bank For Africa和Zenith Bank）挤入榜单，其余厂商来自香港地区、爱尔兰、澳大利亚和新加坡。
- 从发布日期来看，金融应用多在2018、2019年上线，尼日利亚金融应用在2018年至2020年时间段爆发。

Finance类应用下载量TOP10（Android）

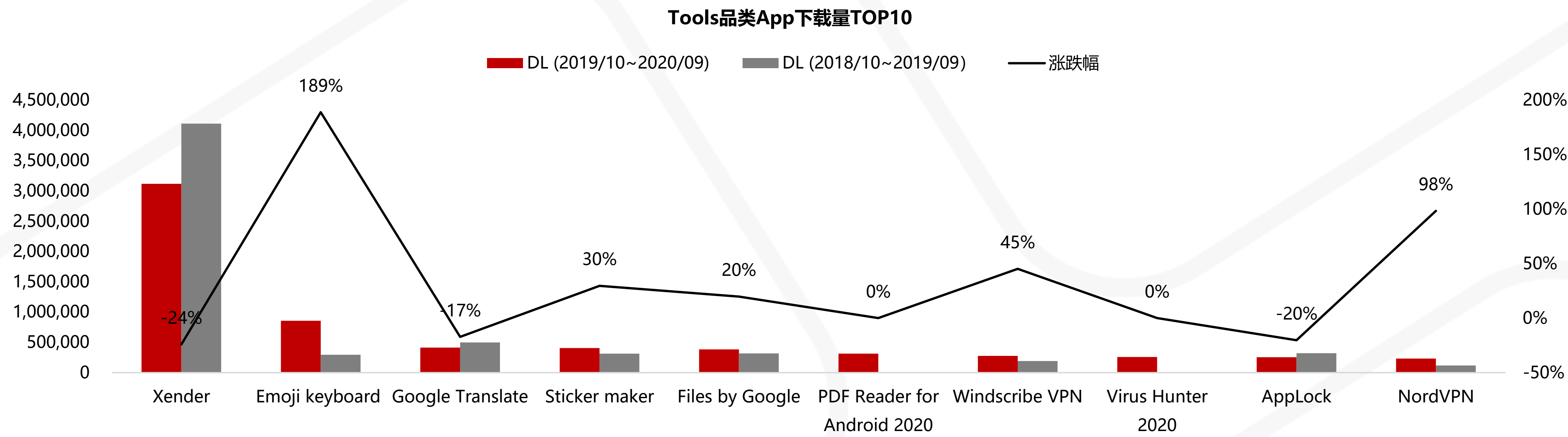
App名称	核心用途	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户
Opay	电子钱包	OPay Digital Services Limited	香港地区	2018/4/18	222,981
Okash	贷款软件，专供18-55岁之间	Blue Ridge Microfinance Bank Limited	爱尔兰	2019/12/10	55,397
9ja Cash	无抵押在线贷款、快速贷款	9jaCash	/	2020/1/16	52,683
Palmcredit	在线贷款软件，仅限于18岁以上	Newedge finance	/	2018/6/25	62,102
Xcredit	在线贷款软件	xcredit	澳大利亚	2019/11/10	42,247
Luno	购买，存储和交易诸如比特币（BTC），瑞波（XRP），以太坊（ETH）和莱特币（LTC）等加密货币	Luno	新加坡	2014/11/4	60,653
sokoloan	无抵押在线贷款、快速贷款	SOKO LENDING COMPANY LIMITED	/	2018/9/12	51,388
UBA Mobile Banking	移动手机银行	United Bank For Africa	尼日利亚	2015/7/31	4,539
FairMoney	手机贷款、电子钱包（支付有限电视费用、购买通话时间和移动数据包）	FairMoney Loan App	/	2017/10/10	40,755
Zenith Bank Mobile App	在线银行管理	Zenith Bank	尼日尔	2014/5/8	57,913

ADTIMING

工具类应用：Xender下载量夺得TOP1，下载量级远超其它应用

选取理由：尼日利亚TOP10品类下载量第五

Android平台工具应用的下载量位列第五。流量主要集中在《Xender》头部软件，下载量级远超其它应用。列为第二的《Emoji keyboard》贡献了最高增幅，年度环比增长189%，而位于最后一名的《NordVPN》体量虽小，但是增势不错（年度增长98%）。



ADTIMING

工具类应用：挤入榜单应用种类丰富，且多来自中、美厂商

子品类分析

- 在工具类TOP10榜单，入榜应用种类丰富，包含文件传输、翻译软件、文件管理、杀毒清理软件等。
- 在厂商归属地，美、中分别3家、1家厂商挤入榜单，其它厂商来自比利时、加拿大。尼日利亚工具类流量基本被外来厂商占据。
- 从发布日期来看，工具类应用在2011年至2019年陆续上线，时间跨度范围较广。

Tools类应用下载量TOP10（Android）

App名称	核心用途	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户
Xender	终端文件传输	Xender File Sharing Team	中国	2014/6/5	378,780
Emoji keyboard	键盘输入法	Emoji Keyboard & Sticker Design Team	美国	2015/1/8	80,972
Google Translate	翻译软件	Google LLC	美国	2011/2/8	7,461
Sticker maker	WhatsApp专用表情贴纸软件	Viko & Co.	比利时	2018/11/1	29,400
Files by Google	文件管理应用	Google LLC	美国	2017/11/9	31,839
PDF Reader for Android 2020	PDF阅读器	iVila Studio	/	2019/12/23	16,508
Windscribe VPN	安全的Wifi并帮助在线隐私上网的工具	Windscribe Limited	加拿大	2016/7/25	3,863
Virus Hunter 2020	杀毒、清理软件	LuckyLuck Prizes	/	2019/9/23	11,871
AppLock	锁定文件工具，保护隐私	DoMobile Lab	中国	2014/4/8	7,409
NordVPN	安全的Wifi并帮助在线隐私上网的工具	NordVPN apps	/	2016/5/18	20,478

ADTIMING

尼日利亚iOS市场热门应用小结

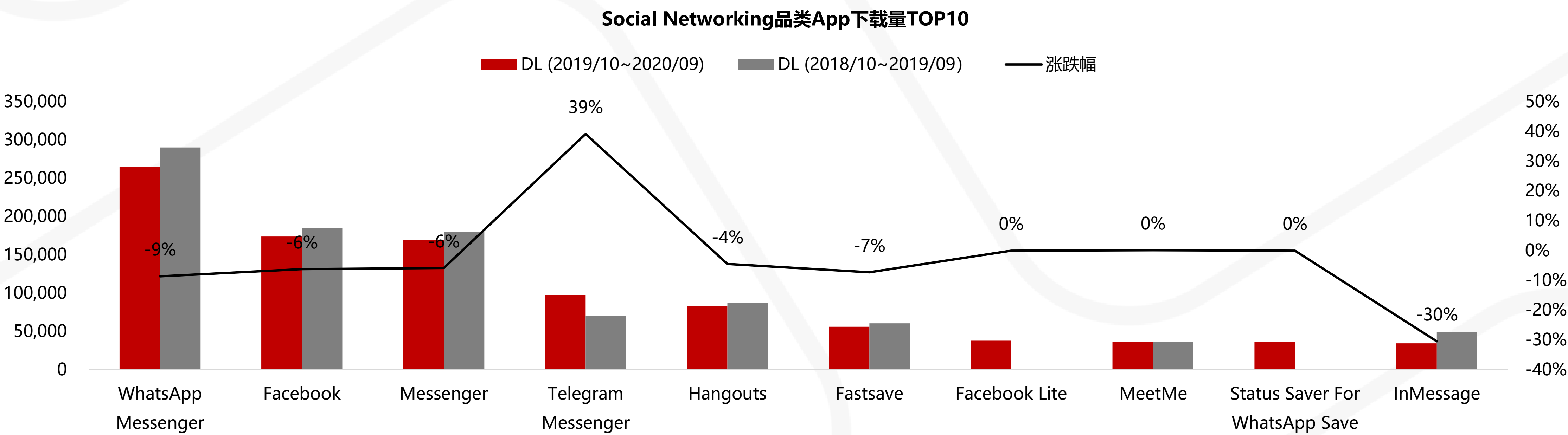
- **社交网络类应用：**社交网络应用的下载量位列第二。流量主要集中在《WhatsApp Messenger》《Facebook》《Messenger》头部软件。网络社交软件的厂商多来自美国，有6款美国应用挤入榜单，头部应用均来自美国厂商Facebook。
- **照片&视频类应用：**照片&视频应用的下载量位列第三。《Instagram》夺得了最高下载量，《Snapchat》《YouTube》紧随其后。在照片&视频类TOP10榜单，入榜应用多是图片社交软件、视频播放器和视频编辑器，整体品类功能较统一。照片&视频类软件的厂商多来自中国（3家）、美国（4家），占据了此品类的绝大多数流量。
- **工具类游戏：**工具类应用的下载量位列第四，整体品类流量轻微的缩水。头部市场也可反映此现状，位于TOP3的《Xender》《Google Chrome》《Truecaller》均有明显缩水。在工具类TOP10榜单，入榜应用多是文件传输和管理工具、浏览器，少数的包括电子钱包、隐私上网软件，应用功能较丰富。工具类软件的厂商归属地较分散，分别来自中国、美国、瑞典、意大利、奥斯陆和南非。
- **效率管理类应用：**效率管理类应用的下载量位列第六，整体品类流量轻微的缩水。头部市场的流量主要集中在《Gmail》上，下载量远超其它应用。在效率管理类TOP10榜单，入榜应用多是隐私上网软件、办公软件。此类软件的厂商多来自美国，美国有6家厂商挤入榜单，占据了绝大部分流量。

ADTIMING

社交网络类应用：品类流量主要集中在《WhatsAPP》《Facebook》《Messenger》等头部软件

选取理由：尼日利亚TOP10品类下载量第二

iOS平台社交网络应用的下载量位列第二。流量主要集中在《WhatsApp Messenger》《Facebook》《Messenger》头部软件，但是头部软件的年度下载量均产生了轻微的缩水（6% ~ 9%）。而位列第四的《Telegram》贡献了最高的涨幅（39%）。



ADTIMING

社交网络类应用：Facebook出品应用霸榜社交网络品类TOP10

子品类分析

- 在社交网络类TOP10榜单，入榜应用多是在线社交软件和视频制作软件。
- 网络社交软件的厂商多来自美国，有6款美国应用挤入榜单，头部应用均来自美国Facebook。其占据了尼日利亚社交网络品类的绝大多数流量。
- 从发布日期来看，社交网络类应用在2008年至2020年陆续上线，时间跨度范围较广。TOP5应用均是2008年至2013年上线的老应用，其收获了大量的活跃用户。

Social Networking类应用下载量TOP10（iOS）

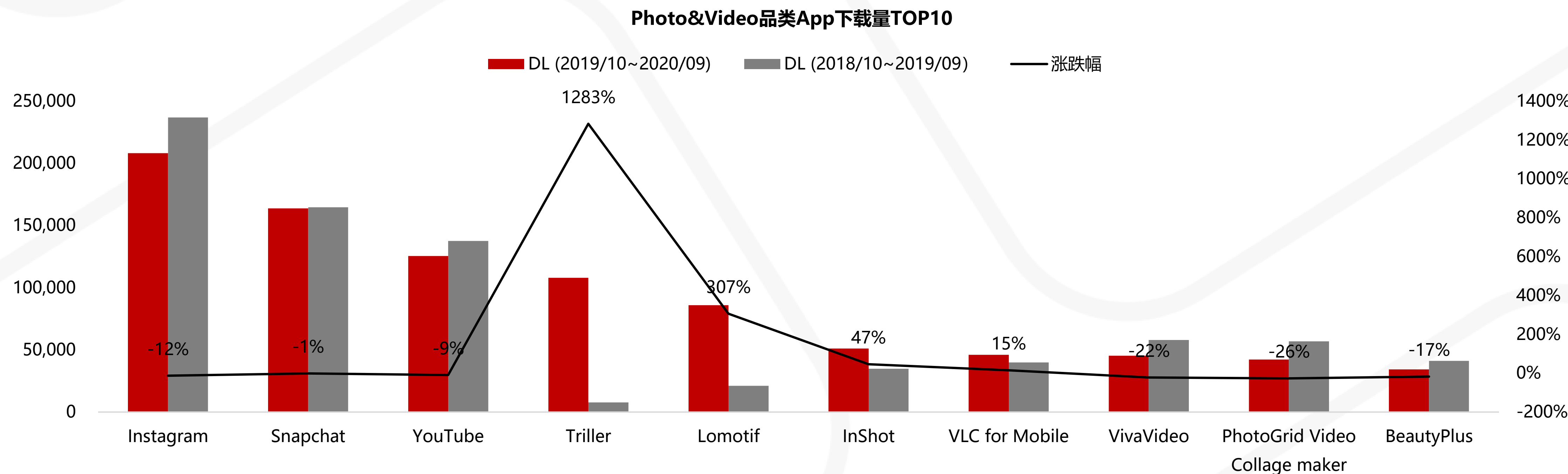
App名称	核心用途	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户
WhatsApp Messenger	智能手机之间通讯的应用程序	WhatsApp Inc.	美国	2009/5/4	140,384
Facebook	社交软件，用于交友及展示生活	Facebook, Inc.	美国	2008/7/11	398,354
Messenger	免费多合一通讯应用程序	Facebook, Inc.	美国	2011/8/9	268,805
Telegram Messenger	即时通讯软件	Telegram FZ-LLC	加拿大	2013/8/14	11,242
Hangouts	社交聊天软件，可与朋友聊天，发起免费的视频或语音通话	Google LLC	美国	2013/5/15	9,960
Fastsave	照片和视频保存应用，用于保存超过1000万次下载的Instagram照片和视频。	PHOTO AND VIDEO APPLICATIONS	/	2018/12/12	4,054
Facebook Lite	个人社交软件	Facebook, Inc.	美国	2019/4/1	1,970
MeetMe	在线交友软件	MeetMe, Inc.	美国	2010/5/28	9,726
Status Saver For WhatsApp Save	视频制作软件，适用于WhatsApp WA Business和WhatsApp App的所有照片和视频	Edgard Chammas	/	2020/2/23	1,762
InMessage	在线交友软件	Mobile Flame	香港地区	2012/9/6	4,869

ADTIMING

照片&视频类应用：《Instagram》《Snapchat》《YouTube》位列下载量TOP3

选取理由：尼日利亚TOP10品类下载量第三

iOS平台照片&视频应用的下载量位列第三。《Instagram》夺得了最高下载量，《Snapchat》《YouTube》紧随其后，但是头部软件的下载量增长乏力，TOP3 APP均产生了不同程度的缩水。而位列第四的《Triller》贡献了最高的涨幅（1283%）。



ADTIMING

照片&视频类应用：照片&视频类软件的厂商多来自中国和美国

子品类分析

- 在照片&视频类TOP10榜单，入榜应用多是图片社交软件、视频播放器和视频编辑器，整体品类较统一。
- 照片&视频类软件的厂商多来自中国（3家）、美国（4家），占据了此品类的绝大多数流量，其它厂商来自新加坡和法国。
- 从发布日期来看，头部应用多在2010年至2015年上线。

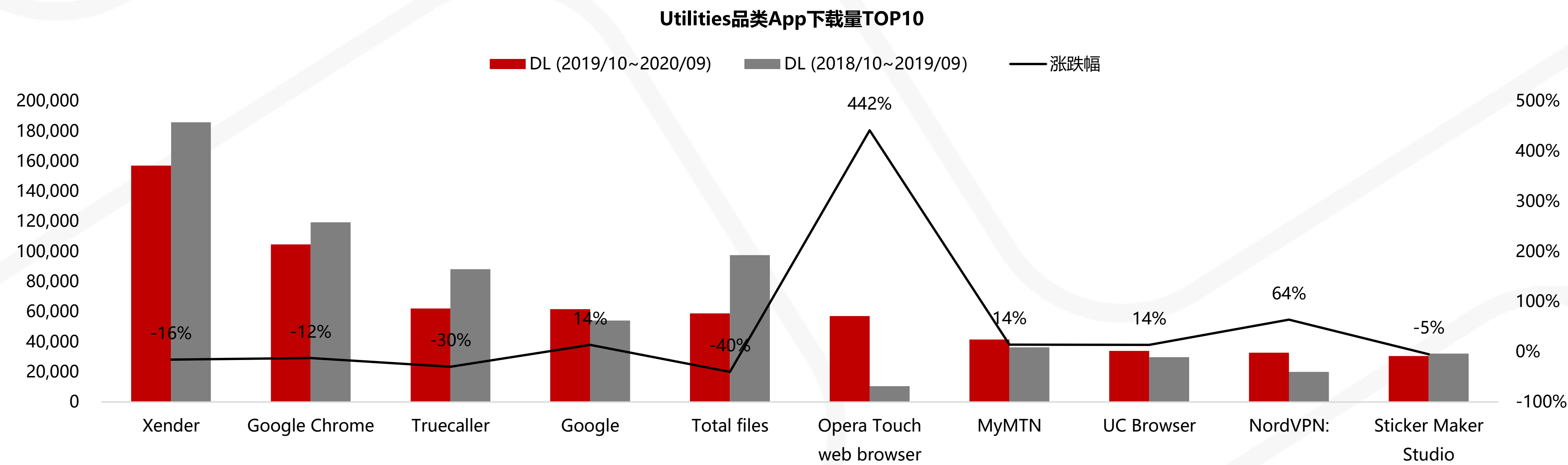
Photo&Video类应用下载量TOP10（iOS）

App名称	核心用途	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户
Instagram	图片社交软件，可分享日常生活	Instagram, Inc.	美国	2010/10/6	351,106
Snapchat	图片社交软件，用户可在软件中聊天	Snap, Inc.	美国	2011/7/13	102,302
YouTube	视频播放器	Google LLC	美国	2012/9/11	47,010
Triller	娱乐和音乐平台，为创作者社区打造的社交视频软件	Triller LLC	美国	2015/7/23	9,630
Lomotif	视频编辑器	Lomotif Private Limited	新加坡	2014/6/22	8,317
InShot	视频编辑器	InstaShot Inc.	中国	2015/6/11	4,835
VLC for Mobile	视频播放器，无需转换可以直接播放大多数格式的电影，节目和音乐。	VideoLAN	法国	2013/7/19	5,194
VivaVideo	视频编辑器	QuVideo Inc.	中国	2014/5/1	5,195
PhotoGrid Video Collage maker	拼贴应用程序，可以创建精美的图像，例如Instagram帖子和故事，YouTube缩略图和Pinterest集合。	KS Mobile, Inc.	中国	2012/8/1	5,287
BeautyPlus	自拍相机和照片编辑应用	Pixocial Technology Singapore Pte Ltd	新加坡	2013/4/25	4,080

工具类应用：整体品类流量轻微缩水，仅个别APP实现了增长

选取理由：尼日利亚TOP10品类下载量第四

iOS平台工具类应用的下载量位列第四，整体品类流量轻微的缩水。头部市场也可反映此现状，位于TOP3的《Xender》《Google Chrome》《Truecaller》均产生了明显的缩水（12%~30%）。此品类中《Opera Touch Web browser》实现了最高涨幅，年度环比增长442%。



ADTIMING

工具类应用： Utilities类软件的厂商归属地较分散

子品类分析

- 在工具类TOP10榜单，入榜应用多是文件传输和管理工具、浏览器，少数的包括电子钱包、隐私上网软件，应用功能较丰富。
- 工具类软件的厂商归属地较分散，分别来自中国、美国、瑞典、意大利、奥斯陆和南非。除2家非洲本土厂商（Opera Software AS和MTN）外，其它均为外来厂商。
- 从发布日期来看，头部应用多在2008年至2018年上线，时间跨度较大。

Utilities类应用下载量TOP10（iOS）

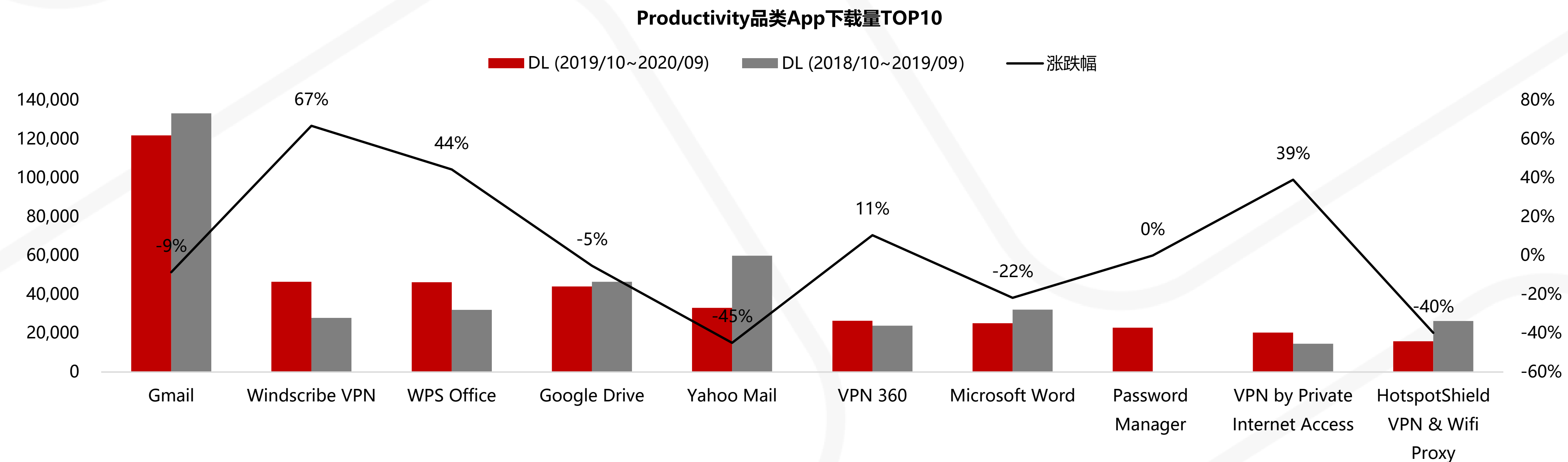
App名称	核心用途	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户
Xender	终端文件传输	Beijing Anqi Zhilian Technology Co. Ltd.	中国	2014/8/3	17,111
Google Chrome	网络浏览器	Google LLC	美国	2012/6/28	12,879
Truecaller	电话应用，可与朋友通话和聊天	True Software Scandinavia AB	瑞典	2012/3/28	8,185
Google	软件应用	Google LLC	美国	2008/7/11	9,615
Total files	iOS的一站式文件管理器，具有强大的PDF阅读器，云存储支持等	App Ideas	意大利	2012/9/7	8,083
Opera Touch web browser	网络浏览器	Opera Software AS	奥斯陆	2018/10/2	3,846
MyMTN	电子钱包，充值通话时间，支付账单等	MTN	南非	2015/4/20	4,016
UC Browser	网络浏览器	UC Callmaster Mobile Co., Ltd	中国	2015/11/23	3,197
NordVPN	安全的Wifi并帮助在线隐私上网的工具	Tefincom S.A.	/	2014/12/9	2,927
Sticker Maker Studio	创建/剪切文件	Tamara Vardanyan	/	2018/11/24	2,230

ADTIMING

效率管理类应用：Gmail位列此品类下载量第一，下载量级远超其它应用

选取理由：尼日利亚TOP10品类下载量第六

iOS平台效率管理类应用的下载量位列第六，整体品类流量轻微的缩水。头部市场的流量主要集中在《Gmail》上，下载量远超其它应用。位列第二的《Windscribe VPN》贡献了最高的涨幅，年度环比增长67%。



ADTIMING

效率管理类应用：美国厂商占据了此品类的绝大多数流量

子品类分析

- 在效率管理类TOP10榜单，入榜应用多是隐私上网软件、办公软件。
- Productivity类软件的厂商多来自美国，美国有6家厂商挤入榜单，占据了绝大部分流量。
- 从发布日期来看，头部应用多在2011年至2019年上线。

Tools类应用下载量TOP10（iOS）

App名称	核心用途	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户
Gmail	邮箱	Google LLC	美国	2011/11/2	16,483
Windscribe VPN	安全的Wifi并帮助在线隐私上网的工具	Windscribe Limited	加拿大	2016/7/25	3,863
WPS Office	办公软件	KINGSOFT OFFICE SOFTWARE CORPORATION LIMITED	/	2019/12/13	2,202
Google Drive	云端硬盘，可安全备份文件	Google LLC	美国	2012/6/28	5,689
Yahoo Mail	邮箱	Yahoo	美国	2012/12/11	4,715
VPN 360	安全的Wifi并帮助在线隐私上网的工具	TouchVPN	美国	2017/1/21	2,293
Microsoft Word	办公软件	Microsoft Corporation	美国	2014/3/27	2,995
Password Manager	适用于Android的密码管理器和安全的数字保险库	App Rover	/	2019/6/7	1,370
VPN by Private Internet Access	安全的Wifi并帮助在线隐私上网的工具	Private Internet Access, Inc.	美国	2015/5/24	1,918
HotspotShield VPN & Wifi Proxy	安全的Wifi并帮助在线隐私上网的工具	AnchorFree Inc.	美国	2011/10/29	2,178

ADTIMING

BEST TIMING FOR ADS



尼日利亚：热门APP分析

卡牌游戏案例分析1：《Naijia Whot》，Android平台下载量第一，表现优异的本土厂商



《Naijia Whot》于2014年在Android平台上线，是一款纸牌游戏。游戏支持内购，采用IAA+IAP混合变现模式。开发商为尼日利亚本土公司Tonielrosoft，该公司多款纸牌游戏在全球获得优秀成绩，如：《Naija Ludo》《Naija Whot Pro》。

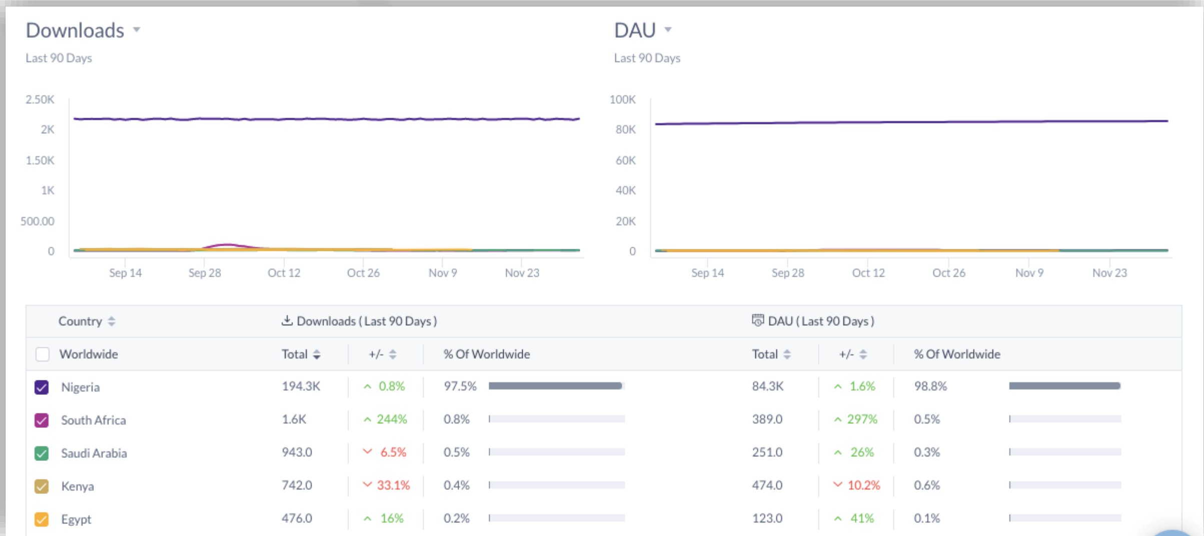




《Naijia Whot》游戏截图

特点分析

- 投放地区：过去一年中，《Naijia Whot》在Android平台TOP5投放地区是尼日利亚、南非、沙特、肯尼亚、埃及（尼日利亚占据近97%流量）。
- 近1年游戏主要在尼日利亚获客，南非、沙特、肯尼亚、埃及获客路径稳定，但是获客量级远远小于尼日利亚。



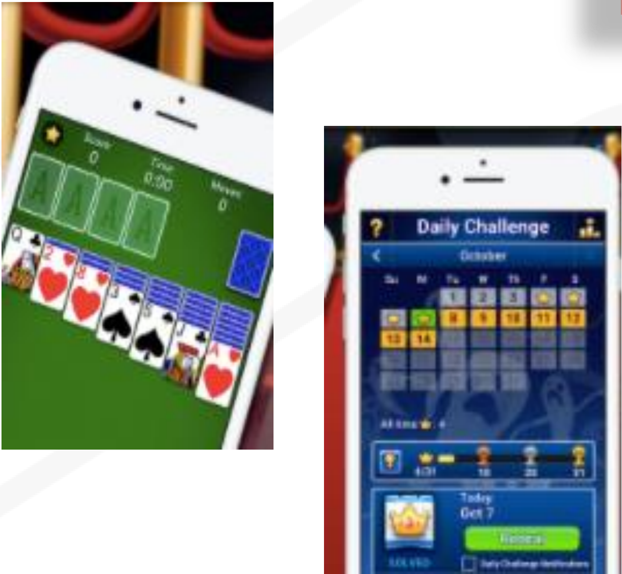
Country	Downloads (Last 90 Days)			DAU (Last 90 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
Nigeria	194.3K	0.8%	97.5%	84.3K	1.6%	98.8%
South Africa	1.6K	244%	0.8%	389.0	297%	0.5%
Saudi Arabia	943.0	6.5%	0.5%	251.0	26%	0.3%
Kenya	742.0	33.1%	0.4%	474.0	10.2%	0.6%
Egypt	476.0	16%	0.2%	123.0	41%	0.1%

ADTIMING



卡牌游戏案例分析2：《Solitaire》，Android平台下载量第六

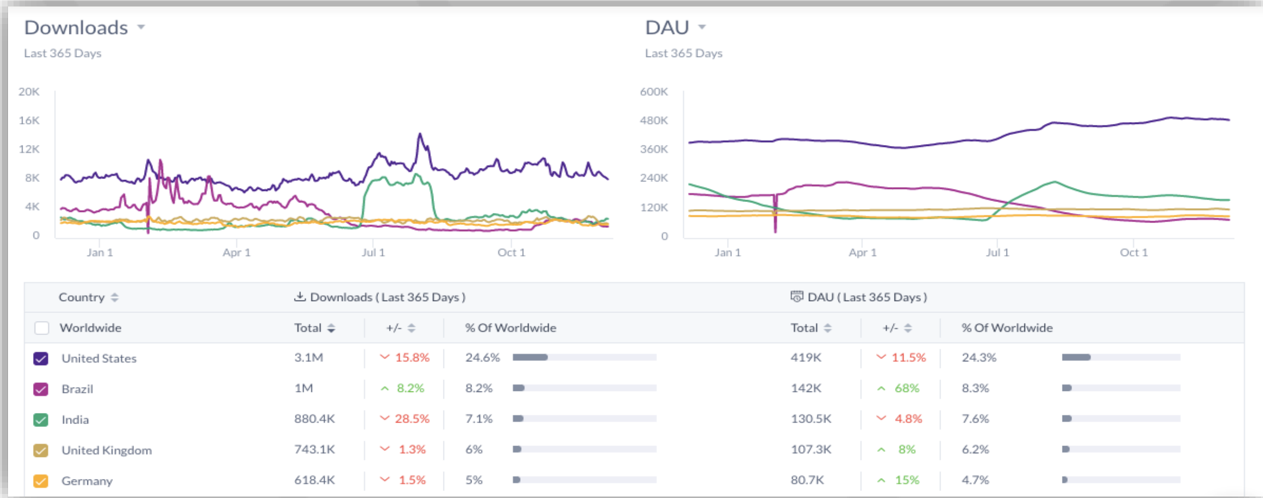
《Solitaire》于2010年、2014年依次在iOS、Android平台上线，是一款典型的卡牌游戏。游戏支持内购，采用IAA+IAP混合变现模式。开发商为MobilityWare，非常擅长棋牌游戏的出品，该公司多款纸牌游戏在全球获得优秀成绩。游戏的目标受众多为41至45岁的中年人，男女比例基本一致（51.1%：48.9%）。



《Solitaire》商店页截图

特点分析

- 投放地区：过去一年中，《Solitaire》在双平台TOP5投放地区是美国、巴西、印度、英国、德国。
- TOP5区域中，流量主要集中在美国。美国近一年保持高频获客行为，获客效果明显，目前获客量趋于稳定；巴西于2020年2月至3月中旬，加速获客，目前获客量有所回落；印度、英国德国保持较稳定获客路径，但是量级较小。



Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
United States	3.1M	15.8%	24.6%	419K	11.5%	24.3%
Brazil	1M	8.2%	8.2%	142K	68%	8.3%
India	880.4K	28.5%	7.1%	130.5K	4.8%	7.6%
United Kingdom	743.1K	1.3%	6%	107.3K	8%	6.2%
Germany	618.4K	1.5%	5%	80.7K	15%	4.7%

ADTIMING

动作游戏案例分析：《Hunter Assassin》，Android平台下载量第一



《Hunter Assassin》于2019年分别于iOS和Android双平台上线，是一款经典的射击游戏，玩家潜伏在各个角落，以攻击敌人而逃脱敌人的追击为主要目标。游戏以内购为主要变现方式，游戏近一年获得150万美元内购。游戏用户以男性为主（占比75.5%），且以11~30岁用户为主，11~30岁用户占比超过60%

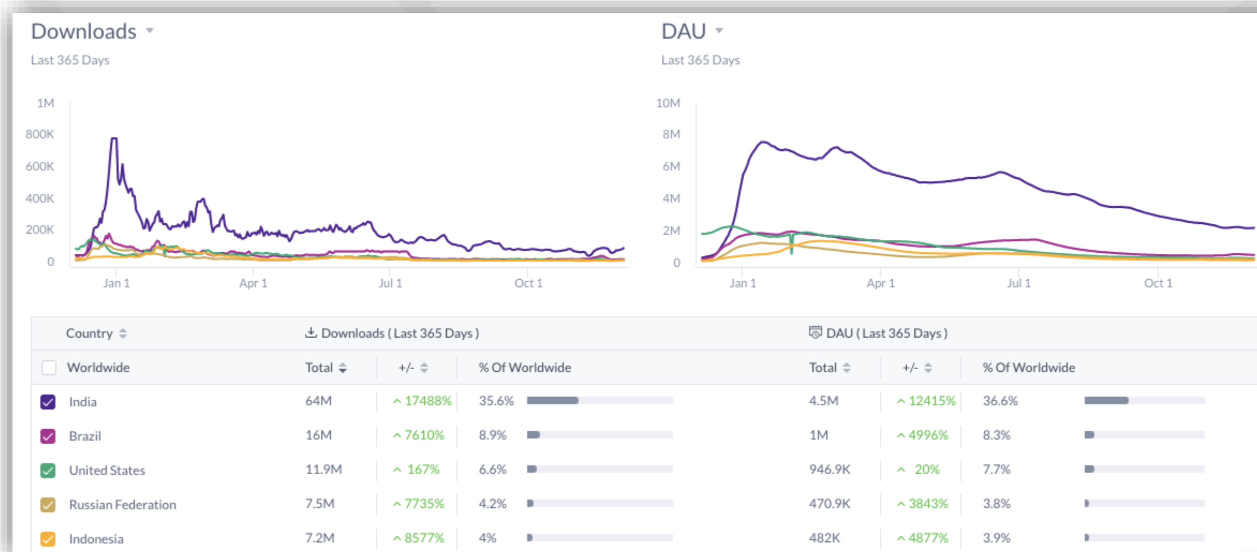




《Hunter Assassin》游戏截图

特点分析

- 投放地区：过去一年中，《Hunter Assassin》在双平台TOP5投放地区是印度、巴西、美国、俄罗斯、印尼。
- TOP5地区中，印度于2019年12月加速获客，在1月达到获客高峰后用户缓慢回落，目前获客量趋于稳定；巴西、美国、俄罗斯和印尼近一年保持较稳定的获客路径。



Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
India	64M	17488%	35.6%	4.5M	12415%	36.6%
Brazil	16M	7610%	8.9%	1M	4996%	8.3%
United States	11.9M	167%	6.6%	946.9K	20%	7.7%
Russian Federation	7.5M	7735%	4.2%	470.9K	3843%	3.8%
Indonesia	7.2M	8577%	4%	482K	4877%	3.9%

ADTIMING

休闲游戏案例分析：《Jungle Marble Blast 2》，Android平台下载量第五，优秀的中国出海厂商



《Jungle Marble Blast 2》于2019年11月在Android平台上线，是一款经典的射击消除游戏，游戏采用IAA+IAP的混合变现模式。其厂商是来自于中国的酷游互动，擅长休闲游戏。且软件用户平均年龄为33岁（男性）和40岁（女性），男女比例基本一致。

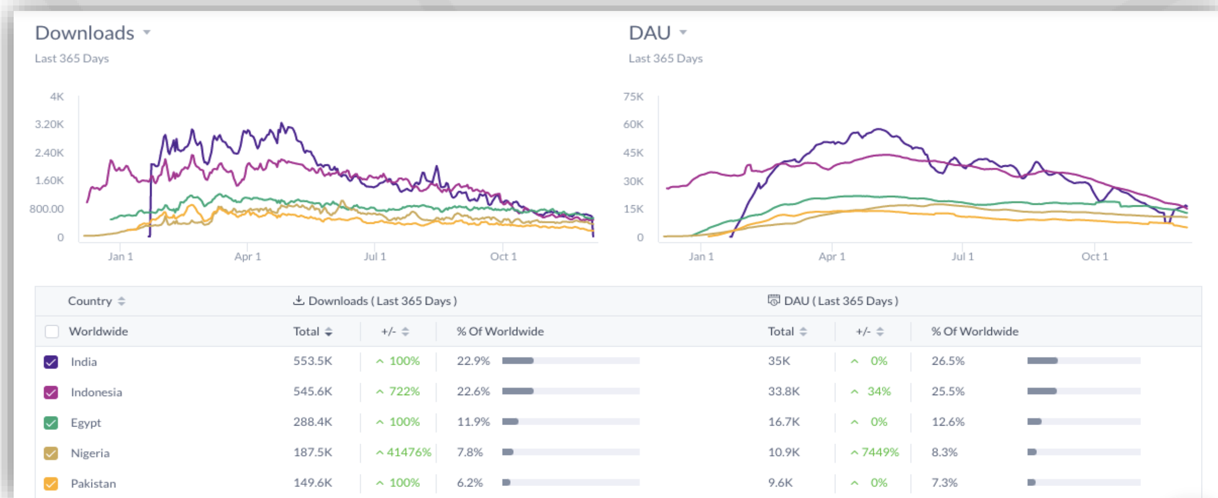




《Jungle Marble Blast 2》游戏截图

特点分析

- 投放地区：过去一年中，《Jungle Marble Blast 2》在Android平台TOP5投放地区是印度、印尼、埃及、尼日利亚、巴基斯坦。
- TOP5地区中，印度于2020年1月加速获客，保持近4个月的高速获客，于5月初获客量逐渐下滑；印尼于2019年12月加速获客，近一年保持较高的获客频率，目前获客有所下滑，每日获客量保持在600 ~ 700之间；埃及、尼日利亚、巴基斯坦保持较稳定的获客路径，但是获客量级较小。

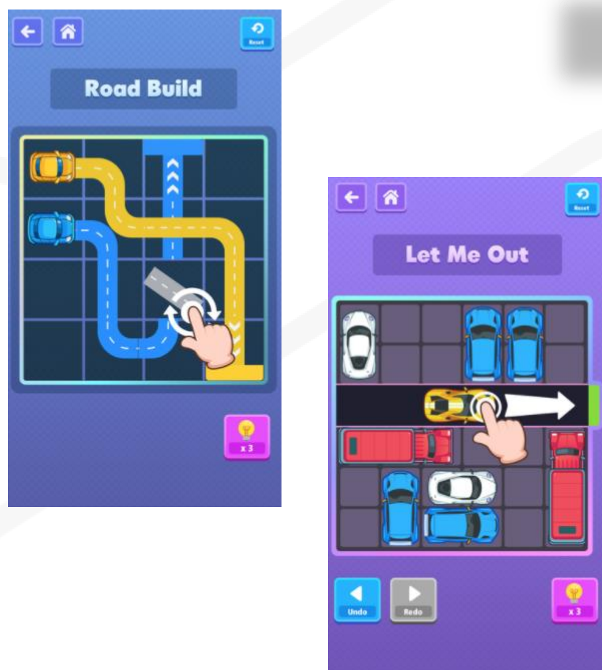


Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
India	553.5K	100%	22.9%	35K	0%	26.5%
Indonesia	545.6K	722%	22.6%	33.8K	34%	25.5%
Egypt	288.4K	100%	11.9%	16.7K	0%	12.6%
Nigeria	187.5K	41476%	7.8%	10.9K	7449%	8.3%
Pakistan	149.6K	100%	6.2%	9.6K	0%	7.3%

益智游戏案例分析：《Let Me Out》，悦然心动又一款打入海外市场的成功案例



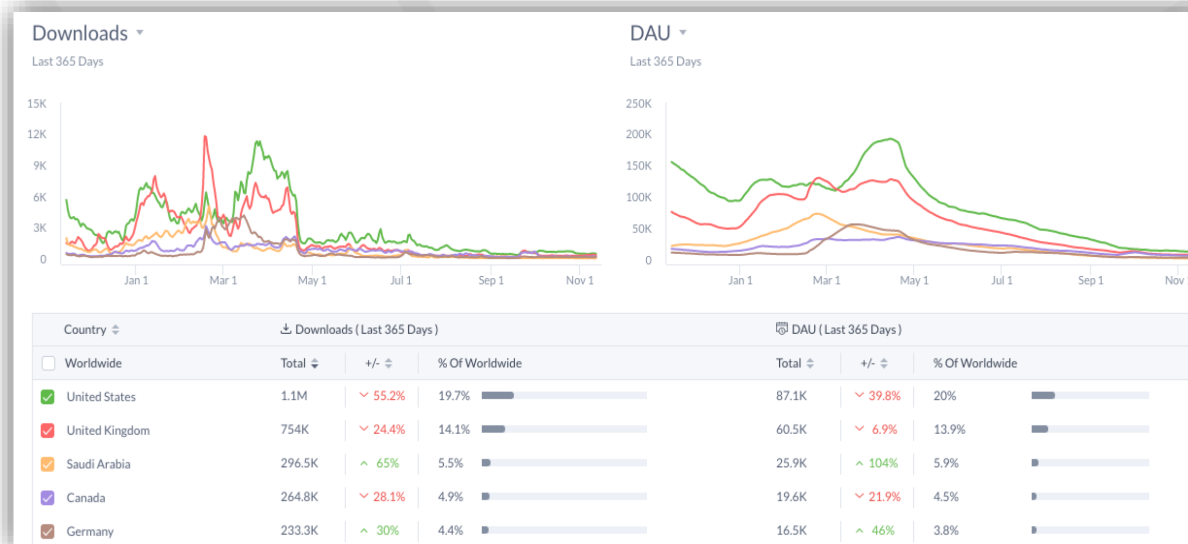
《Let Me Out》于2018年在iOS平台上线，是一款滑动小车使小车找到出口的游戏，核心玩法类似于“华容道”。隶属于悦然心动，《Let Me Out》也是继《飞机大亨》以及《Idle Capitalist》之后，悦然心动再度有超休闲产品成功打入海外市场头部。软件用户集中在13～50岁的男性群体中，35～50岁年龄段中仅有男性用户。



《Let Me Out》商店页截图

特点分析

- 投放地区：过去一年中，《Let Me Out》在iOS平台TOP5投放地区是美国、英国、沙特、加拿大、德国。
- 近1年游戏在TOP 5地区均有不同程度的买量行为，游戏主要于2019年12月底在美国和英国加大买量力度；于2020年2月中旬和3月初在TOP 5国家均加大获客力度。



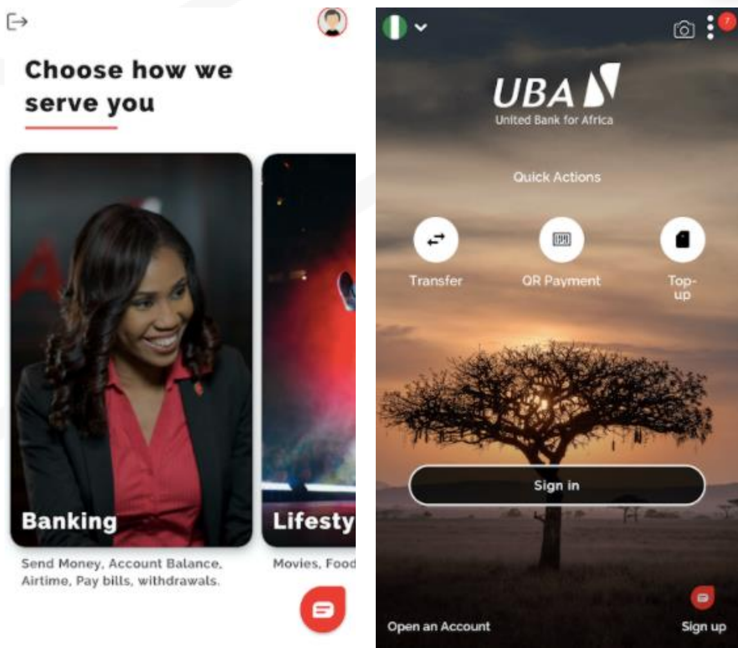
Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
United States	1.1M	55.2%	19.7%	87.1K	39.8%	20%
United Kingdom	754K	24.4%	14.1%	60.5K	6.9%	13.9%
Saudi Arabia	296.5K	65%	5.5%	25.9K	104%	5.9%
Canada	264.8K	28.1%	4.9%	19.6K	21.9%	4.5%
Germany	233.3K	30%	4.4%	16.5K	46%	3.8%

ADTIMING

金融类应用案例分析：《UBA Mobile Banking》，Android平台下载量第七，出自尼日利亚本土厂商



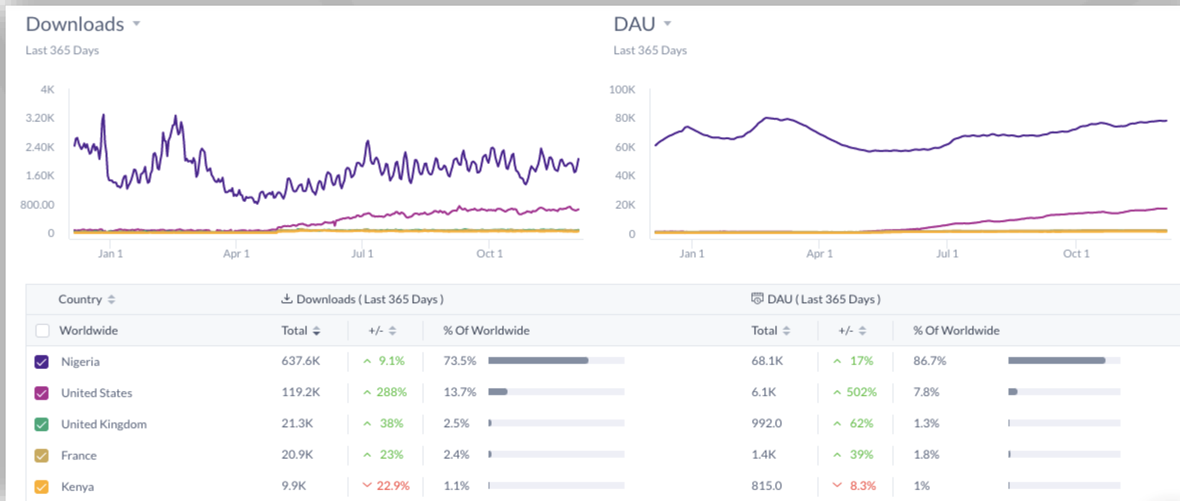
《UBA Mobile Banking》于2015年在双平台上线，是一款移动银行手机软件，用户可进行账单付款和转账，并且提供24小时的实时聊天客户服务。其厂商是来自于尼日利亚本土的的United Bank For Africa。非洲联合银行是非洲领先的金融机构之一，为超过700万客户提供银行服务。



《UBA Mobile Banking》游戏截图

特点分析

- 投放地区：过去一年中，《UBA Mobile Banking》在双平台TOP5投放地区是尼日利亚、美国、英国、法国、肯尼亚，。
- TOP5区域，流量主要集中在尼日利亚。尼日利亚近一年保持高频获客，获客效果明显。美国、英国、法国、肯尼亚获客路径稳定，但是获客量级较小。



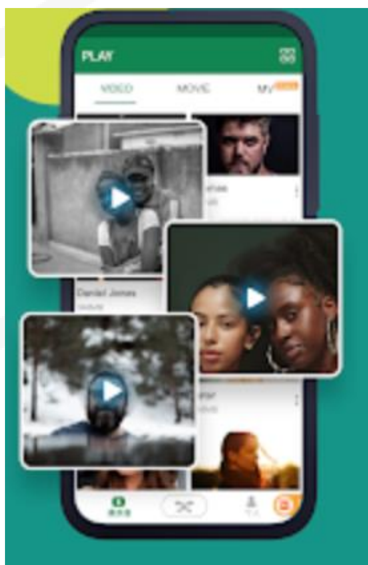
Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
Nigeria	637.6K	9.1%	73.5%	68.1K	17%	86.7%
United States	119.2K	288%	13.7%	6.1K	502%	7.8%
United Kingdom	21.3K	38%	2.5%	992.0	62%	1.3%
France	20.9K	23%	2.4%	1.4K	39%	1.8%
Kenya	9.9K	22.9%	1.1%	815.0	8.3%	1%

ADTIMING

工具案例分析：《Xender》，出国出海优秀App，垂类下载量第一



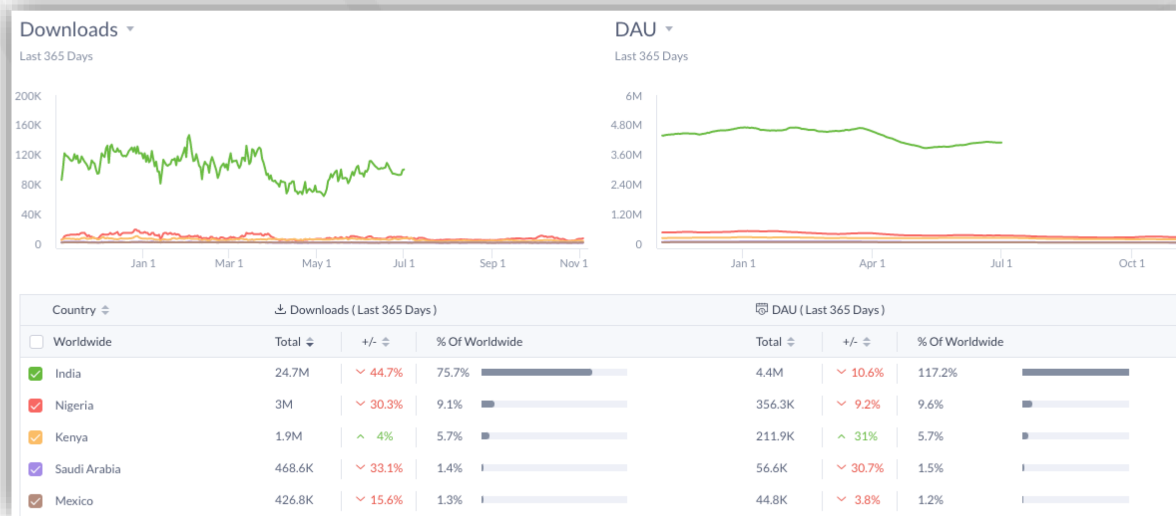
《Xender》于2014年在Android平台上线，是中国出海的优秀软件，主要功能为在各个终端进行文件传输，文件大小不计均可成功传输。其公司名称为北京安奇智联科技有限公司，2012年获得过“百万青年创业”奖-中国移动优秀项目，2013年获得北京GMIC 50强等荣誉，2019年与KaiOS（专门为功能机开发的操作系统）合作，且其包体大小会因设备而异，充分说明主打新兴市场的商业策略。用户集中在19～34岁年龄阶段的男性用户。



《 Xender 》商店页截图

特点分析

- 投放地区：过去一年中， Xender主要投放地为印度、尼日利亚、肯尼亚、沙特和墨西哥。
- 近1年下载量、日活等指标在部分地区下降趋势显著，主要原因为印度以安全性问题为由，禁止在印度的所有中国应用程序。故自7月开始印度流量消失。



Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
India	24.7M	44.7%	75.7%	4.4M	10.6%	117.2%
Nigeria	3M	30.3%	9.1%	356.3K	9.2%	9.6%
Kenya	1.9M	4%	5.7%	211.9K	31%	5.7%
Saudi Arabia	468.6K	33.1%	1.4%	56.6K	30.7%	1.5%
Mexico	426.8K	15.6%	1.3%	44.8K	3.8%	1.2%

ADTIMING

Utilities案例分析：《UC Browser》，出国出海优秀App，垂类下载量第八



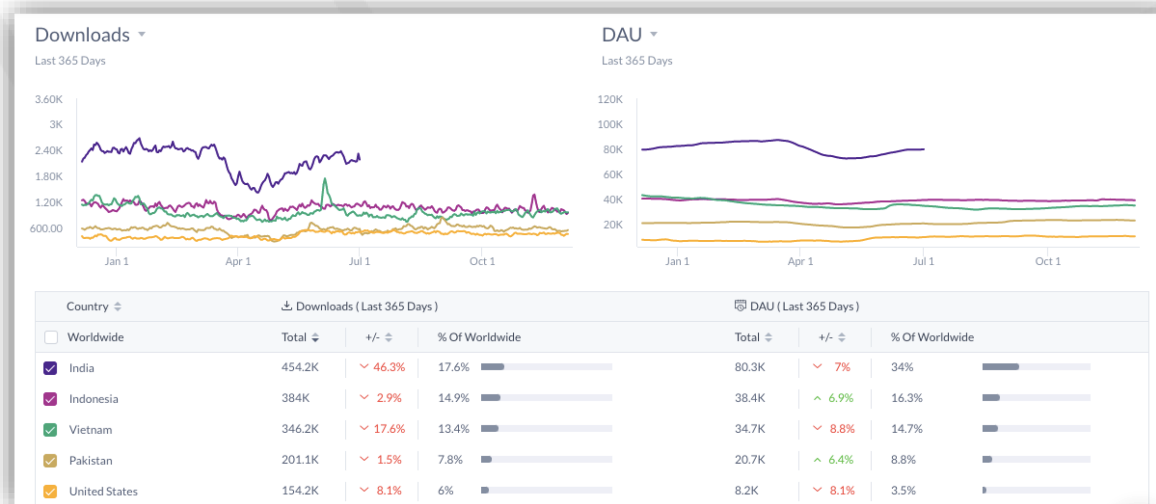
《UC Browser》分别于2015年（iOS）、2017年（Android）在双平台平台上线，是中国出海的优秀软件。它是一款网络浏览器，为用户提供优质的新闻和视频阅读体验，其可以自动拦截垃圾广告，使得用户的体验更快、更高效，其目前已成为全球最大的第三方手机浏览器。它的厂商是来自于中国的阿里巴巴集团。

特点分析



《UC Browser》商店页截图

- 投放地区：过去一年中， UC Browser主要投放地为印度、印尼、越南、巴基斯坦、美国。
- TOP5区域中，流量主要集中在印度。印度在2019年12月至2020年6月保持加速获客，但是6月停止买量；印尼、越南、巴基斯坦、美国获客路径稳定，但是获客量远远小于印度。

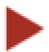


Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
India	454.2K	46.3%	17.6%	80.3K	7%	34%
Indonesia	384K	2.9%	14.9%	38.4K	6.9%	16.3%
Vietnam	346.2K	17.6%	13.4%	34.7K	8.8%	14.7%
Pakistan	201.1K	1.5%	7.8%	20.7K	6.4%	8.8%
United States	154.2K	8.1%	6%	8.2K	8.1%	3.5%

ADTIMING

肯尼亚移动应用市场分析

Chapter 3



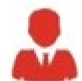
肯尼亚：宏观分析

肯尼亚-人口情况

BEST TIMING FOR ADS



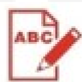
多民族：
肯尼亚全国共有44个部族，分成班图、尼罗和库施特三大语系，其中基库尤族（KIKUYU）为最大部族，约占总人口的17%。其它部族主要有卢希亚族（LUHYA，约14%）、卡伦金族（KALENJIN，约11%）、康巴族（KAMBA，10%）、卢奥族（LUO， 10%）等。此外，还有一些亚裔 如印度和巴基斯坦后裔、阿拉伯人和欧洲人。



年轻化国度：
人口较年轻化，男性比女性稍多。

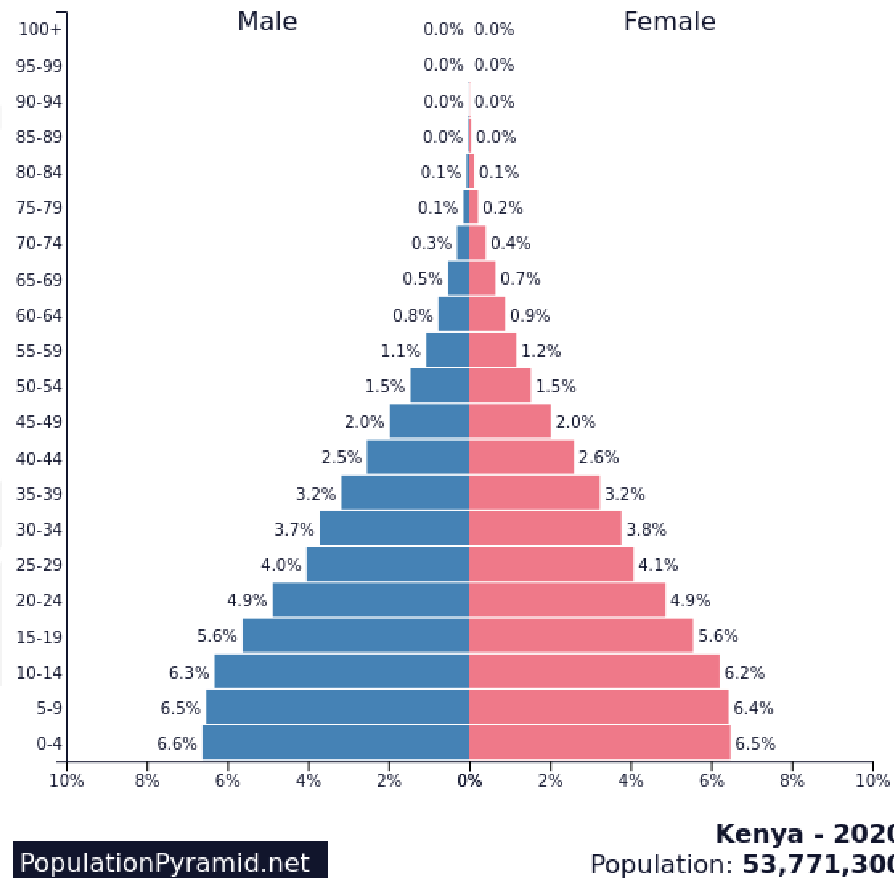


劳动力特征：
2016年肯尼亚达到工作年龄的人口为2490万，其中仅有1930万人有工作或正在寻 找工作。近年来城镇失业率居高不下，工资增长较快。2012年、2013年 和2015年，肯尼亚劳动部连续上调最低工资标准幅度达15%、14%和 5.1%。



语言单一、宗教较复杂：
斯瓦希里语为国语，和英语同为官方语言。全国人口的45%信奉基督教新教，33%信奉天主教，10%信奉伊斯兰教，其余信奉原始宗教和印度教。

肯尼亚人口结构分布图



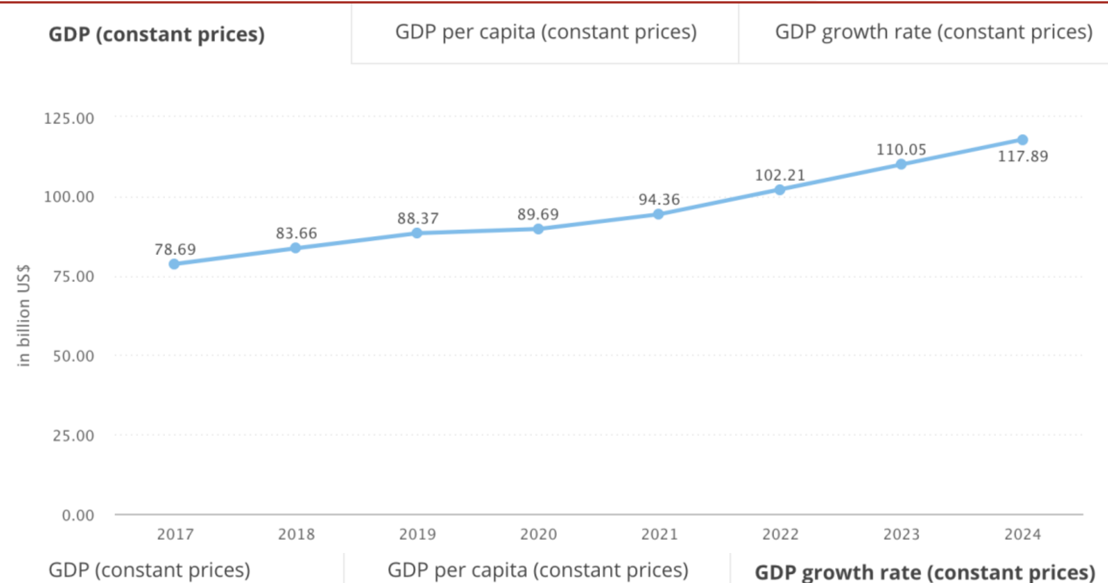
资料来源：http://www.mofcom.gov.cn/dl/gbdqzn/upload/kenniya.pdf； https://www.populationpyramid.net/kenya/2020/

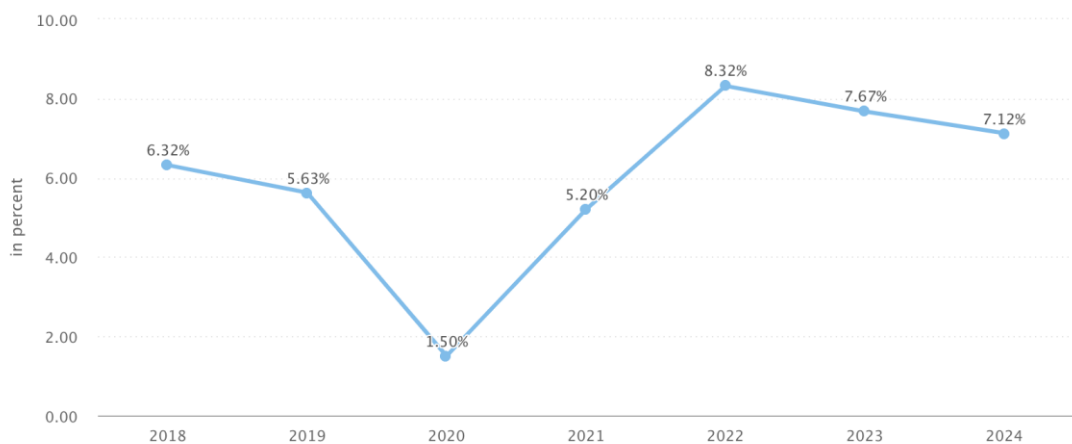
ADTIMING

肯尼亚-经济情况

经济增速波动较小，产业偏向于招商引资

- 预测肯尼亚2020年GDP可达89.69亿美元，相较2019年，环比增长达1.5%，对比其2018年和2019年环比增长可知疫情影响较大。
- 20世纪90年代以来，肯尼亚在经济领域实行自由化，对国有企业进行私有化改造，并逐步开放允许外国投资的行业。肯政府为鼓励外国直接投资，除制定有《外国投资保护法》外， 还采取了一系列鼓励投资措施，如：取消进出口许可证；降低进口关税税率；取消出口关税和废除外汇管制；设立出口加工区(EPZ)、建设经济特区等。





数据来源：Statista

ADTIMING

肯尼亚-互联网情况

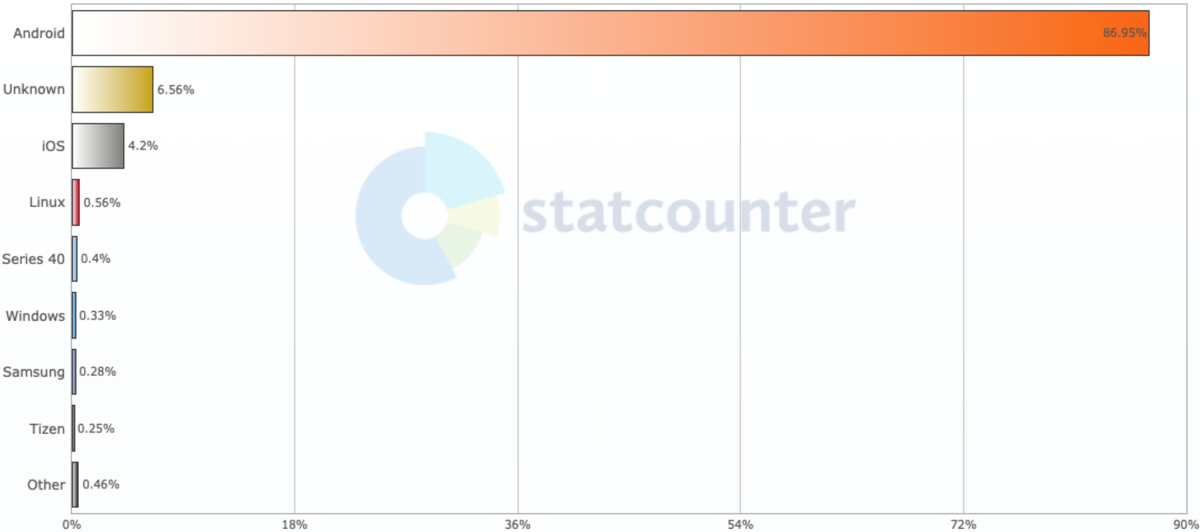
基建环境：网络连接速度较美国来说相对较低，但是涨势平稳。

移动互联网用户体量：2020年智能手机普及率达34.7%，近年来保持平稳上升态势。

应用系统占比：安卓系统占比极高，达86.95%，相比之下iOS及其它系统占比极低。

BEST TIMING FOR ADS

	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	CAGR (2017-2025)
Population in m	50.2	51.4	52.6	53.8	55.0	56.2	57.5	58.7	60.0	▲ +2.2%
Consumer spending, per capita (current prices)	1,282	1,377	1,534	1,528	1,701	2,127	2,446	2,750	3,041	▲ +11.4%
Telecommunication										
Mobile subscriptions per 100 capita	85.3	96.3	98.1	100.5	102.7	104.6	106.4	108.0	109.4	▲ +3.2%
Broadband subscriptions per 100 capita in #	0.6	0.7	0.8	0.8	0.8	0.9	0.9	0.9	0.9	▲ +6.2%
Average connection speed in Mbits/s	6.86	8.27	9.95	11.92	14.22	16.87	19.89	23.31	27.11	▲ +18.7%
Smartphone penetration in %	18.5	24.6	29.9	34.7	39.5	44.0	48.3	52.3	55.8	▲ +14.8%
Internet users in m	11.2	13.5	16.0	18.8	21.7	24.8	27.8	30.7	33.5	▲ +14.6%
Smartphone users in m	9.3	12.7	15.7	18.7	21.7	24.7	27.8	30.7	33.4	▲ +17.4%
Mobile broadband connections, total in m	17.9	22.5	27.0	31.3	35.3	39.2	42.9	46.5	49.9	▲ +13.6%
2G Coverage (Index, 100=most developed country)	91.1	90.8	90.5	90.2	89.9	89.6	89.3	89.0	88.7	▼ -0.3%
3G Coverage (Index, 100=most developed country)	87.1	87.5	87.5	87.5	87.5	87.5	87.5	87.5	87.5	▲ +0.1%
4G Coverage (Index, 100=most developed country)	41.5	52.9	59.5	62.9	64.7	65.5	66.0	66.2	66.3	▲ +6.0%
Mobile download speeds (Index, 100=most developed country)	20.4	23.8	27.6	31.8	36.3	41.0	45.9	51.0	55.9	▲ +13.5%
Mobile upload speeds (Index, 100=most developed country)	[illegible]	24.9	27.2	28.5	29.1	29.4	29.6	29.7	29.7	▲ +4.5%



资料来源： http://www.mofcom.gov.cn/dl/gbdqzn/upload/niriliya.pdf； https://www.populationpyramid.net/nigeria/2

ADTIMING

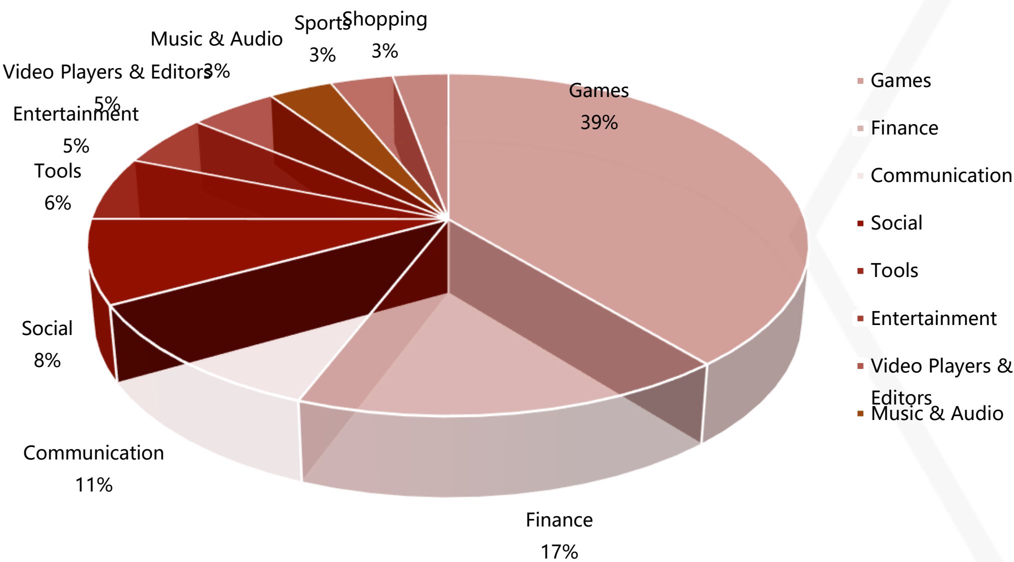


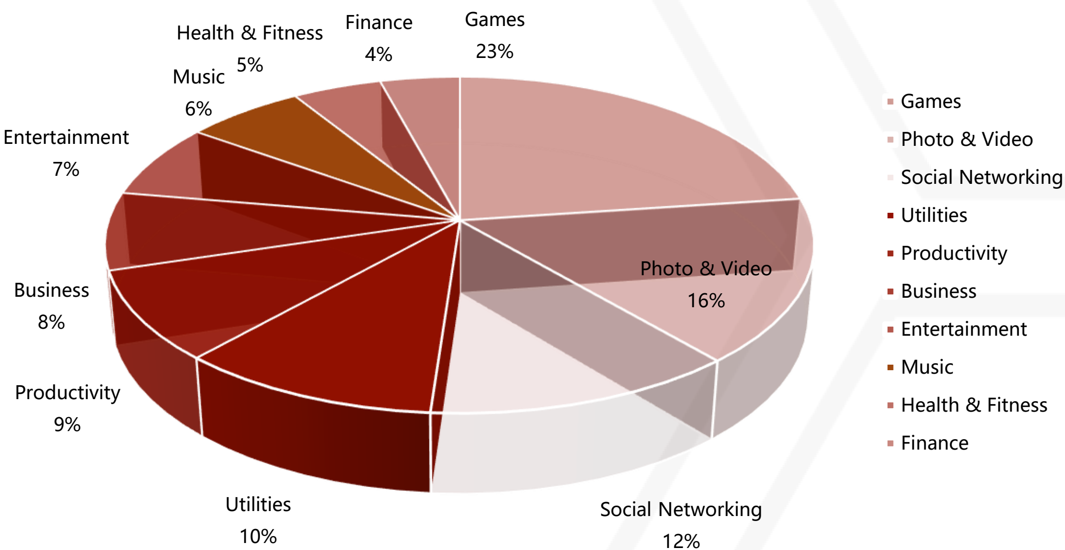
肯尼亚：移动应用市场概况

移动应用市场概况：双平台均以游戏为下载量主力

肯尼亚市场双平台下载量均以游戏类为主，其中Android平台各品类App下载量游戏占据39%，iOS平台各品类下载量中游戏占据23%。以Android平台为例，紧随其后的是金融（17%）、通讯（11%）、社交（8%）及工具类App（6%）；以iOS平台为例，排在游戏后面的分别是照片摄像（16%）、社交联系（12%）和工具类App （10%）。

BEST TIMING FOR ADS





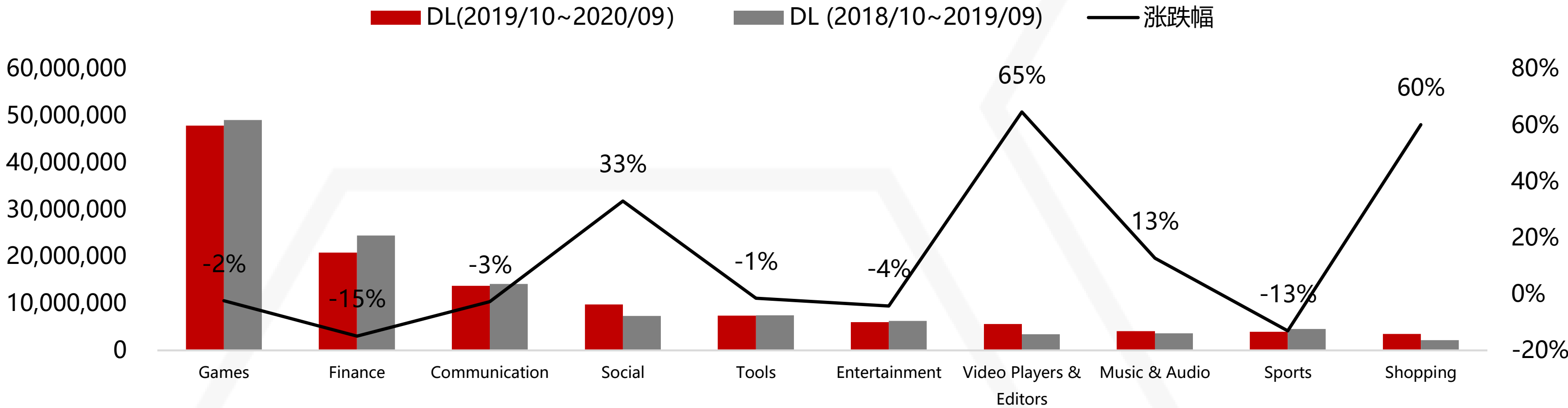
ADTIMING

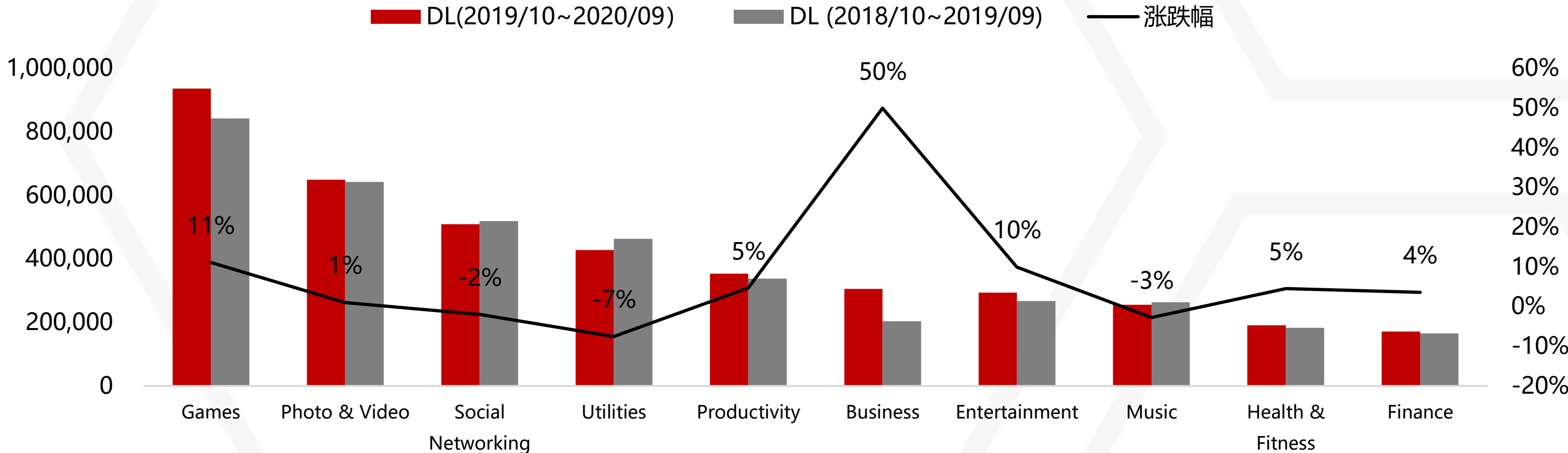
移动应用市场概况：游戏上升趋势平稳略下降，其它品类下载量Android以金融为主，iOS以照片视频为主

BEST TIMING FOR ADS

肯尼亚的双平台下载量均以游戏为主，其中：

- Android：游戏品类的的下载量仅两年均保持领先，但是最近一年这个周期对比上一周期环比下滑2%；金融品类排名第二，但是其环比下滑程度较高，达15%；环比上涨最多的是视频播放及编辑软件，环比上涨达65%。
- iOS：游戏品类在下载量上保持领先优势，且环比上涨达11%；排名第二的品类是照片及视频品类，其环比略有上涨（1%）；紧随其后的是社交软件品类，环比略有下跌（2%）。





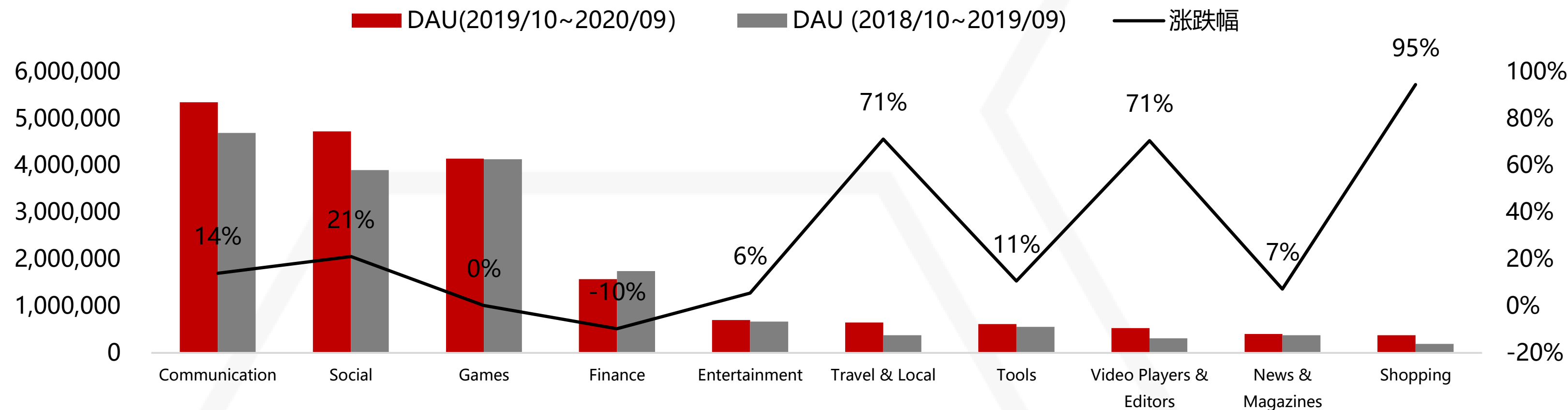
ADTIMING

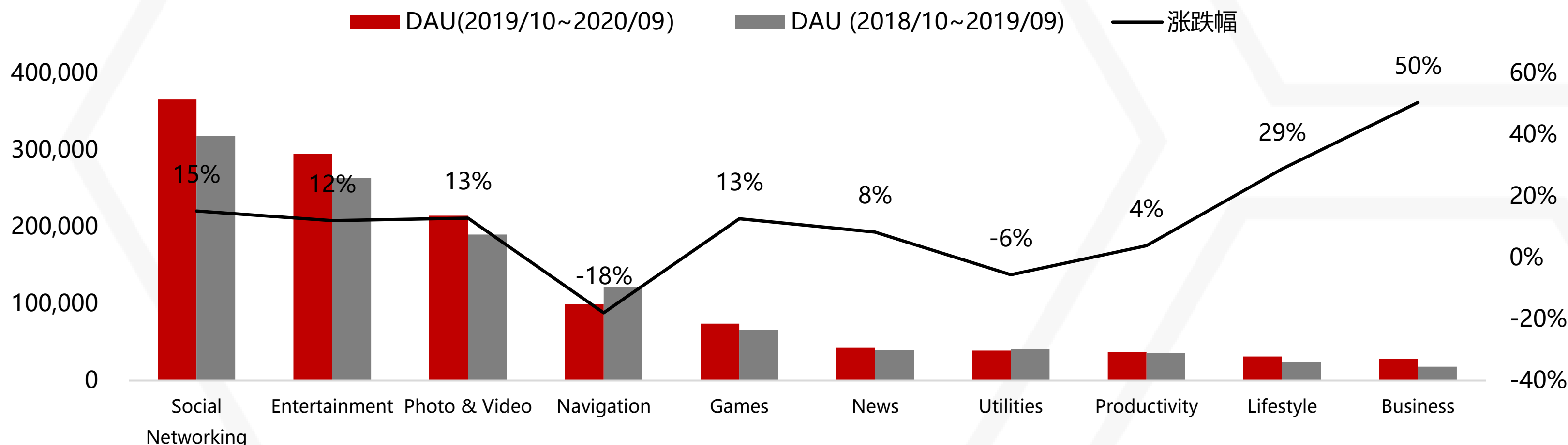
移动应用市场概况：Android平台通讯类软件日活较高，iOS平台社交网络类软件势头较好

BEST TIMING FOR ADS

肯尼亚各品类APP的日活跃用户指标需要分平台来看：

- Android：前三名的品类分别是通讯、社交和游戏，其中通讯类软件环比增幅14%，社交类环比增幅21%，游戏与上一周期对比无明显差异。前十品类中购物类日活增长最大，环比达95%。
- iOS：前三名的品类分别是社交网络、娱乐和照片视频。其中社交网络的环比增幅最大，达15%。前十的品类中导航类软件日活环比下跌最大（-18%），工作类App日活环比上涨最大（50%）。





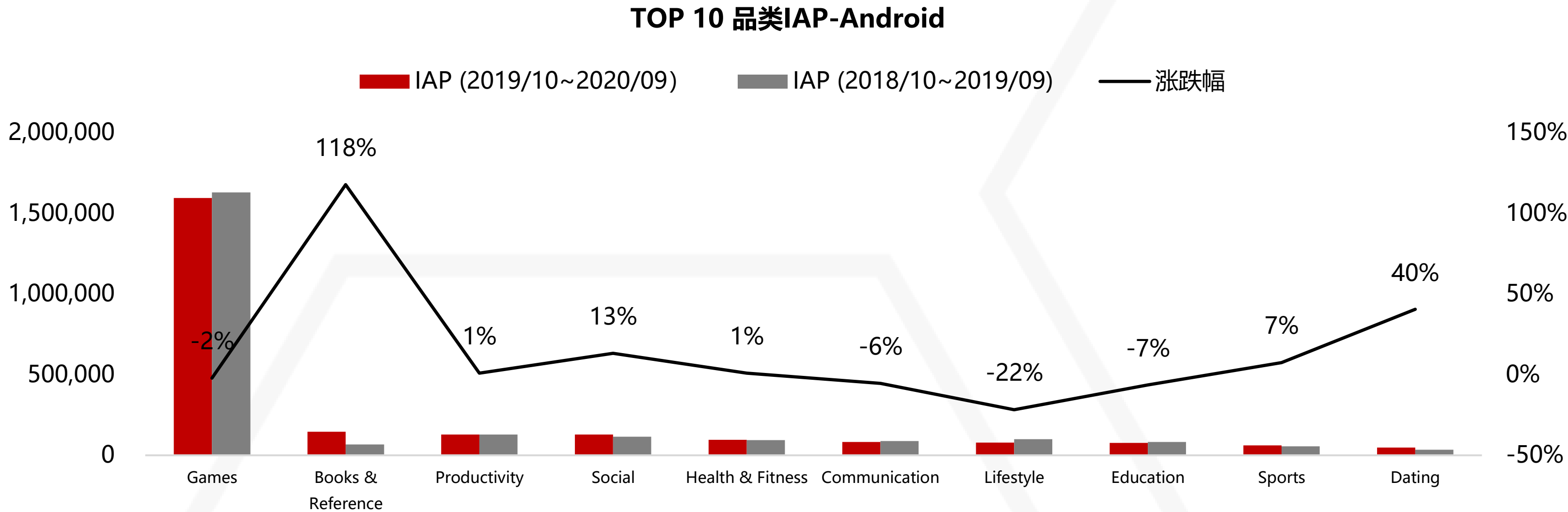
ADTIMING

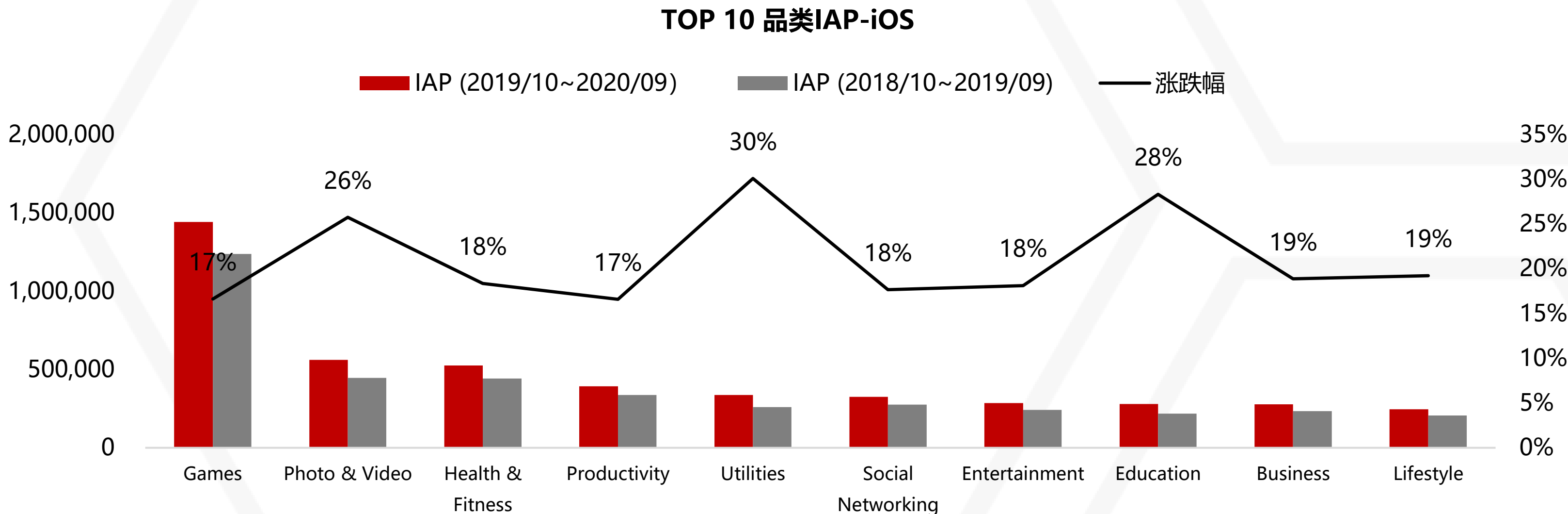
移动应用市场概况：游戏是IAP营收最佳的品类，此外Android平台书籍类软件，iOS平台照片视频类软件营收较好

BEST TIMING FOR ADS

肯尼亚软件IAP营收方面，双平台均是游戏占据主导位置，其中Android平台环比略微下降，iOS平台环比上涨较多。此外：

- Android：涨势最猛烈的是书籍类软件，IAP营收环比高达118%，反超了辅助工具类及社交类；下降趋势比较明显的是生活方式类软件。
- iOS：iOS平台前十的软件IAP营收方面全线看涨，其中涨势最最佳的是工具类型软件，环比达30%。





ADTIMING

本章小结



重点APP品类（绝对体量、DAU、IAP）：

体量：Android平台游戏体量最大（39% ），紧随其后的是金融（17%）、通讯（11%）、社交（8%）及工具类App（6%）。iOS平台也是游戏体量最大（23% ），其次是照片摄像（16%）、社交联系（12%）和工具类App （10%）。

变动：游戏作为近两年体量最大的品类，Android平台头部市场的下载量、日活用户、IAP相对稳定；iOS市场则处于扩张状态，下载量上升11%，日活用户上涨13%，IAP盈利能力上升17%。金融类软件市场略有缩水，通讯、社交类软件日活用户日渐上涨（14%~21%）。



潜力APP品类（增长率最高的体量、DAU、IAP）：

从下载量环比上涨来看，Android平台的视频播放及编辑软件（65%）、购物类软件（60%）、社交类软件（33%）和iOS平台的商业类软件（50%）最具增长潜力。Android平台的旅游季当地软件（71%）、视频播放及编辑软件（71%）、购物类软件（95%）和iOS平台的商业类软件（50%）DAU增长最快，也是潜力较大的品类。

BEST TIMING FOR ADS



肯尼亚：热门品类分析

肯尼亚Android市场游戏品类小结

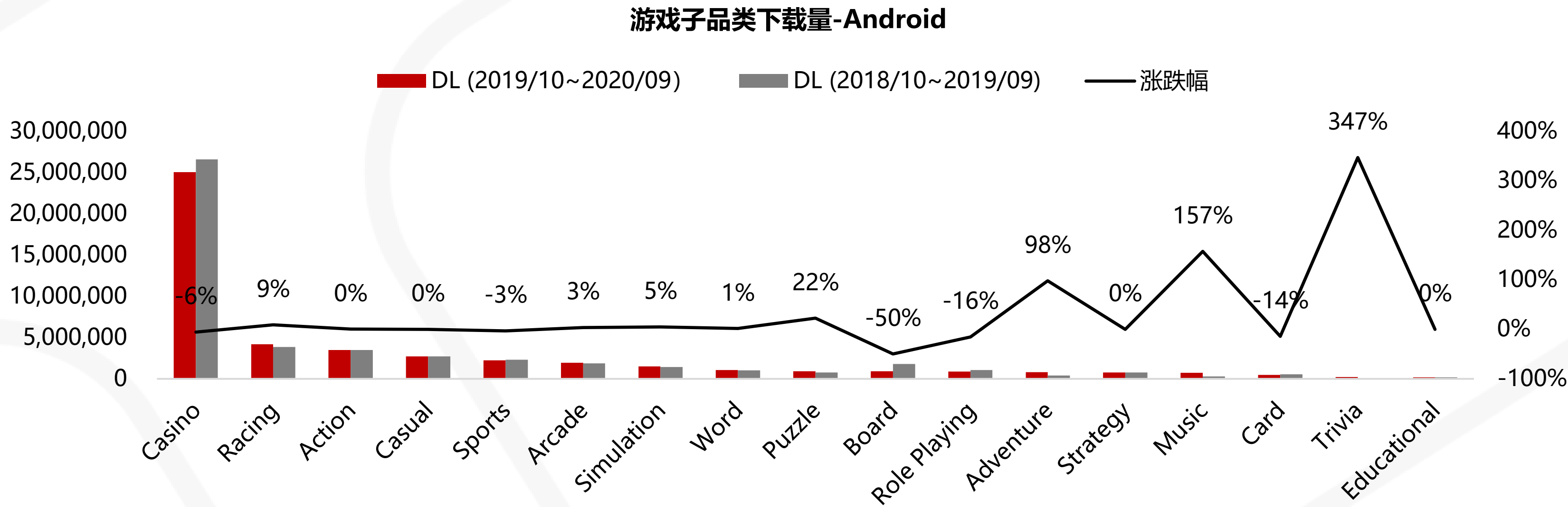
- **游戏热门品类**：因为肯尼亚Android系统占比接近90%，所以，Android平台是重点投放平台。在Android平台的游戏品类中，Casino独占鳌头，但是出现了环比6%的下跌，前景或许趋于平缓。桌面游戏环比下跌较大（50%），Casual和Strategy的IAP营收较高。
- **博彩类游戏**：DL头部市场中，美国和中国厂商较多，游戏大部分为老游，且因为《Teen Patti Gold》下载量大幅下跌为市场带来了增长空间，多款游戏下载量呈扩张态势，其中《POP! Slots™ Live Vegas Casino》增幅最大，且在DL榜单中排名第一； IAP TOP10的盈利能力整体上升，其中美国厂商吸金能力最强，值得一提的是中国厂商的《Cash Frenzy™ Casino》上榜的同时，月活跃用户涨势最快（281%）。
- **休闲类游戏**：下载量体量主要依靠老牌游戏支撑流量池，老游日活市场呈扩张态势，其中Outfit7 Limited、 Playrix 、 King 是头部三大厂商；IAP头部市场中盈利能力最大的厂商是King，Playrix紧随其后。
- **策略类游戏**：头部市场基本被中国厂商占领，其中《Lords Mobile》为双料冠军， 《State of Survive》双指标环比增长最快。 DL榜单新游占两成，IAP榜单新游占一成，市场活跃度相对较低。
- **运动类游戏**：DL流量池基本上被足球题材占据，且头部游戏的下载量和日活跃用户体量相差较小，市场尚未头部化，其中韩国厂商Mobirix旗下《World Soccer League》在肯尼亚拥有最大的流量池。IAP头部榜单中新游占两成，营收整体上升，但老游的月活用户普遍下降，老游市场虽然有所缩水，但实际用户价值或在上升；从发行商来看，以英国和日本的厂商居多。
- **动作类游戏**：DL榜单头部市场呈扩张态势，美国厂商居多，中国出海厂商的增长情况较好； 《Temple Run 2》下载量最高，排名第二的《Real Commando Secret Mission》日活用户在老游中环比增长最快（226%）。IAP榜单头部榜单基本被中国和美国的玩家占领，月活市场整体有所扩张。

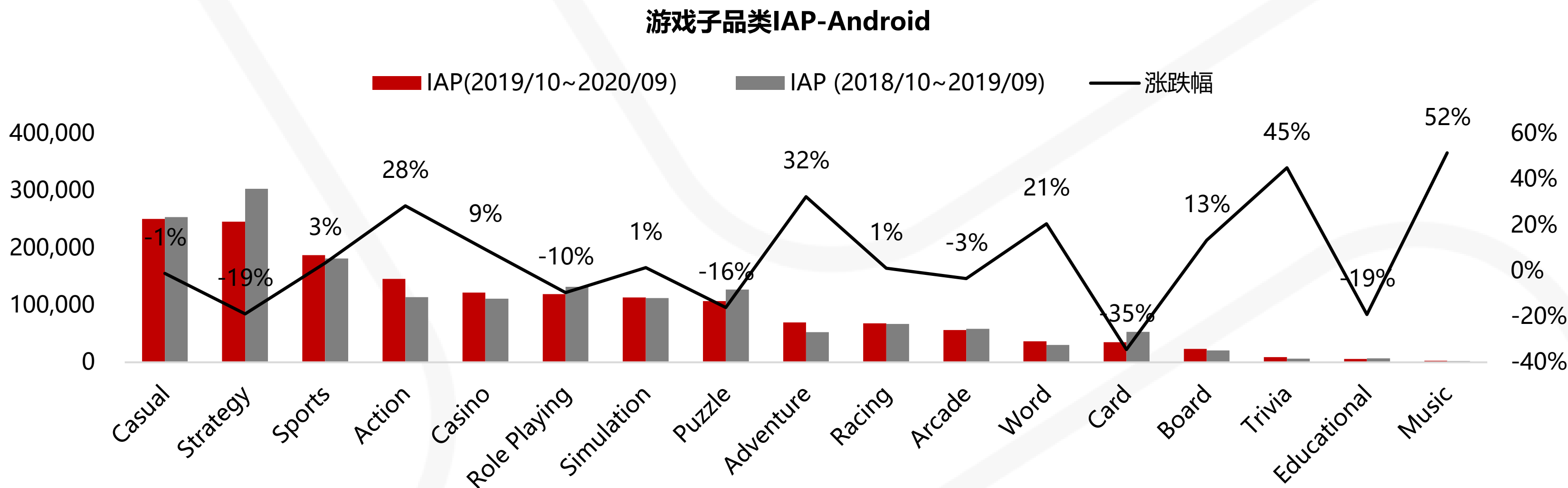
ADTIMING

热门游戏各品类对比（Android）：Casino品类下载量一骑绝尘，Casual和Strategy的IAP营收较高

子品类分析

- 肯尼亚的游戏领域中，**Casino**独占鳌头，以25M+的下载量笑傲其它品类，但是出现了环比6%的下跌，前景或许趋于平缓。另外，桌面游戏环比下跌较大，达50%。
- 从IAP营收角度看，**Casual**和**Strategy**类游戏领先于其它品类，但是均出现环比下滑的状况（前者环比下滑1%，后者环比下滑19%）。
- **Music**类IAP营收上涨最快，环比达52%。



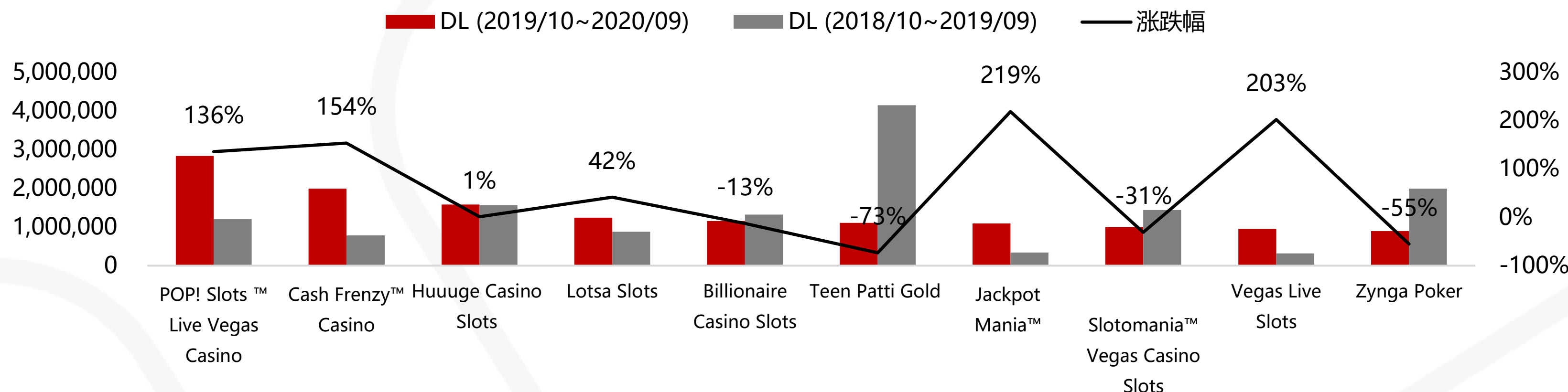


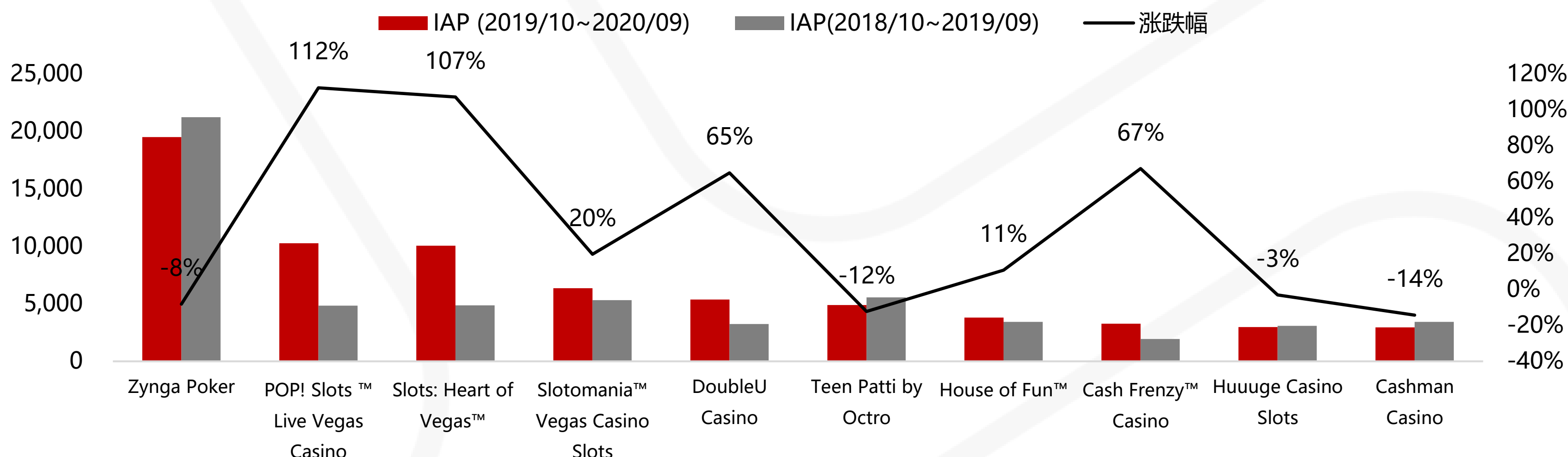
ADTIMING

博彩类游戏：市场盈利能力整体上升，Teen Patti Gold下载量大幅下跌为市场带来了增长空间

子品类分析

- **Casino**品类中，下载量前三的APP是《POP！ Slots Live Vegas Casino》《Cash Frenzy™ Casino》《Huuuge Casino Slots》，其中环比上升最快的是《Cash Frenzy™ Casino》（154%）。
- IAP营收能力最强的软件是《Zynga Poker》，绝对值数据遥遥领先但是环比略微下降（-8%），《POP！ Slots Live Vegas Casino》不仅下载量领先，IAP营收也名列第二。





ADTIMING

博彩类游戏（下载量TOP10榜单）：美国和中国厂商较多，游戏大部分为老游

子品类分析

- 美国多厂商入局TOP 10 榜单，PLAYSTUDiOS、PLAYDOG和Zynga分别占据榜单一席之地。
- 中国的厂商Grande（博乐科技）多款软件上榜，且日活跃用户均保持增长趋势。
- 从发布日期可以看出大部分casino类型游戏均为老游，但是生命力比较旺盛，即使是2014年发布的游戏日活跃用户数依旧超过100K。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅
POP! Slots™ Live Vegas Casino	PLAYSTUDiOS	美国	2016/2/5	252,986	150%
Cash Frenzy™ Casino	GrandeGames	中国	2019/1/11	130,549	209%
Huuuge Casino Slots	HuuugeGames	德国	2015/6/18	156,126	14%
Lotsa Slots	GrandeGames	中国	2017/10/19	92,426	65%
Billionaire Casino Slots	HuuugeGames	德国	2016/10/19	92,865	-12%
Teen Patti Gold	Moonfrog	印度	2014/10/8	169,299	-57%
Jackpot Mania™	GrandeGames	中国	2018/5/11	72,346	252%
Slot omania™ Vegas Casino Slots	Playtika	以色列	2014/10/1	112,571	-20%
Vegas Live Slots	PLAYDOG	美国	2017/11/16	70,049	269%
Zynga Poker	Zynga	美国	2014/4/24	119,199	-41%

ADTIMING

博彩类游戏（IAP TOP10榜单）：美国厂商吸金能力最强

子品类分析

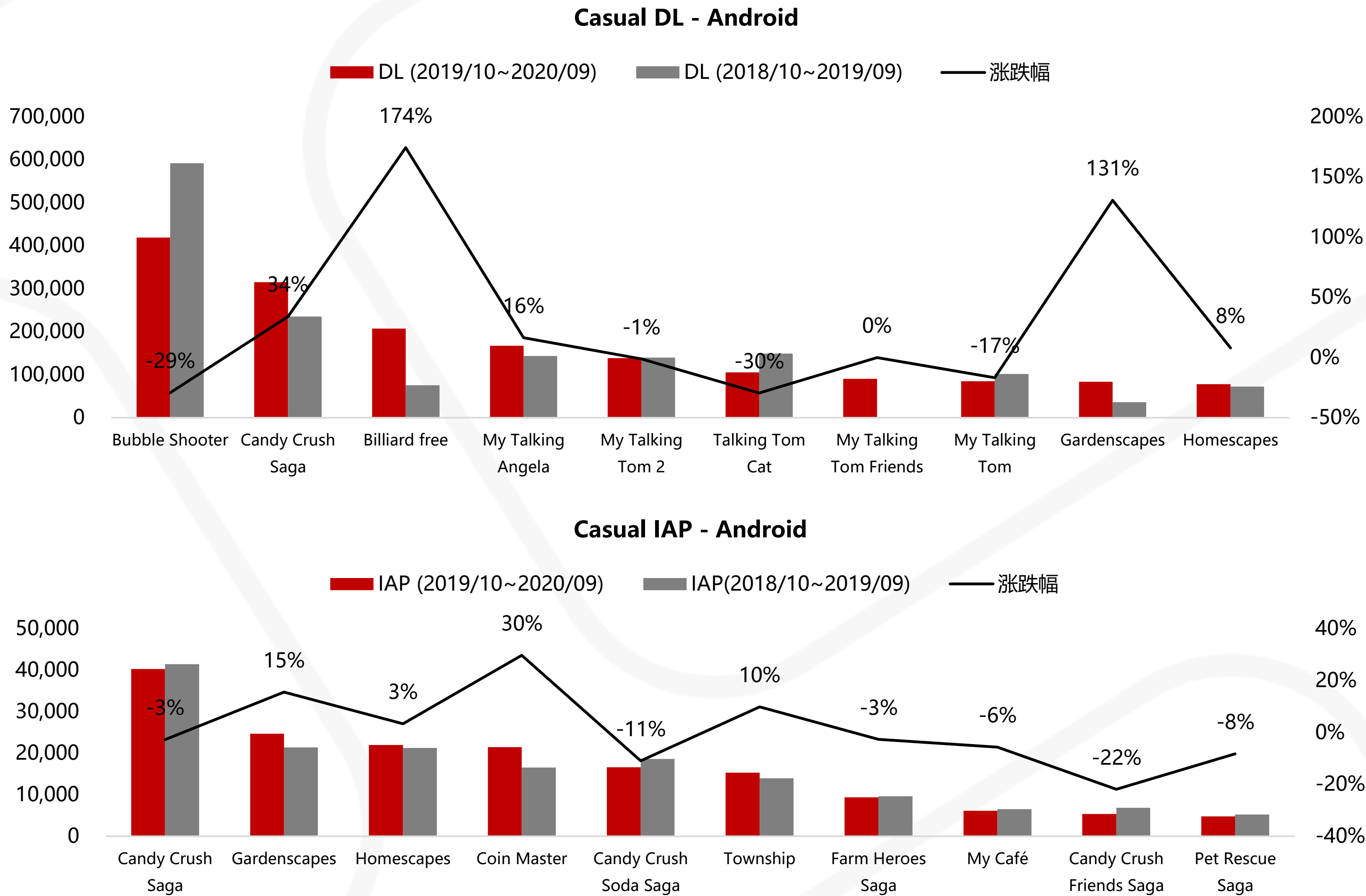
- IAP营收方面美国厂商优势显著，前三名的游戏均来自于美国厂商。
- 中国厂商的《Cash Frenzy™ Casino》上榜的同时，月活跃用户涨势最快（281%），与其2020年在肯尼亚的买量行为息息相关。
- 传统印度玩法《Teen Patti by Octro》除印度外，主要在肯尼亚地区投放。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	月活跃用户	月活跃用户涨跌幅
Zynga Poker	Zynga	美国	2014/4/24	202,357	-44%
POP! Slots™ Live Vegas Casino	PLAYSTUDiOSINC	美国	2016/2/5	101,310	115%
Slots: Heart of Vegas™	ProductMadness	美国	2015/7/20	53,937	-47%
Slotomania™ Vegas Casino Slots	Playtika	以色列	2014/10/1	140,236	-26%
Double UCasino	DoubleUGames	韩国	2014/5/7	68,027	-24%
Teen Pattiby Octro	Octro,Inc.	印度	2014/9/19	309,576	-66%
House of Fun™	PlaytikaUK	以色列	2014/5/12	132,519	-39%
Cash Frenzy™ Casino	GrandeGames	中国	2019/1/11	42,192	281%
Huuuge Casino Slots	HuuugeGames	德国	2015/6/18	137,257	4%
Cashman Casino	ProductMadness	美国	2016/10/25	38,792	-58%

休闲类游戏：《Candy Crush Saga》的流量和IAP营收均名列前茅

子品类分析

- Casual品类中，下载前三的软件分别为《Bubble Shooter》《Candy Crush Saga》《Billiard free》，其中《Billiard free》的环比增长在TOP 10中最抢眼。
- IAP营收方面《Candy Crush Saga》遥遥领先，但是环比出现下滑（-3%），同厂的《Candy Crush Friends Saga》IAP营收下降在TOP 10 中最为严重（-22%）。



ADTIMING

休闲类游戏（下载量TOP10榜单）：主要依靠老牌游戏支撑流量池,老游日活市场程扩张态势

子品类分析

- Outfit7 Limited旗下的汤姆猫系列软件在肯尼亚拥有广大市场，TOP 10下载量软件中有5款均为该厂软件。
- 此外，来自爱尔兰的Playrix也依靠旗下两款老牌“模拟装扮+消除”游戏跻身TOP 10行列。
- 此外King的经典游戏《Candy Crush Saga》虽下载量有所下降，但是日活跃用户保持走高。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅
Bubble Shooter	ilyon	以色列	2013/11/12	50,654	8%
Candy Crush Saga	King	英国	2014/5/15	32,854	33%
Billiard free	Ballgames	-	2014/10/4	23,464	351%
My Talking Angela	Outfit7Limited	英国	2014/12/2	17,181	30%
My TalkingTom2	Outfit7Limited	英国	2018/9/27	9,687	23%
Talking Tom Cat	Outfit7Limited	英国	2014/4/8	12,404	-18%
MyTalkingTomFriends	Outfit7Limited	英国	2020/2/12	4,443	/
MyTalkingTom	Outfit7Limited	英国	2014/4/30	9,062	-20%
Gardenscapes	Playrix	爱尔兰	2016/7/5	6,407	120%
Homescapes	Playrix	爱尔兰	2017/8/15	5,849	16%

ADTIMING

休闲类游戏（IAP TOP10榜单）：英国King为最大IAP营收厂商，爱尔兰的Playrix紧随其后

子品类分析

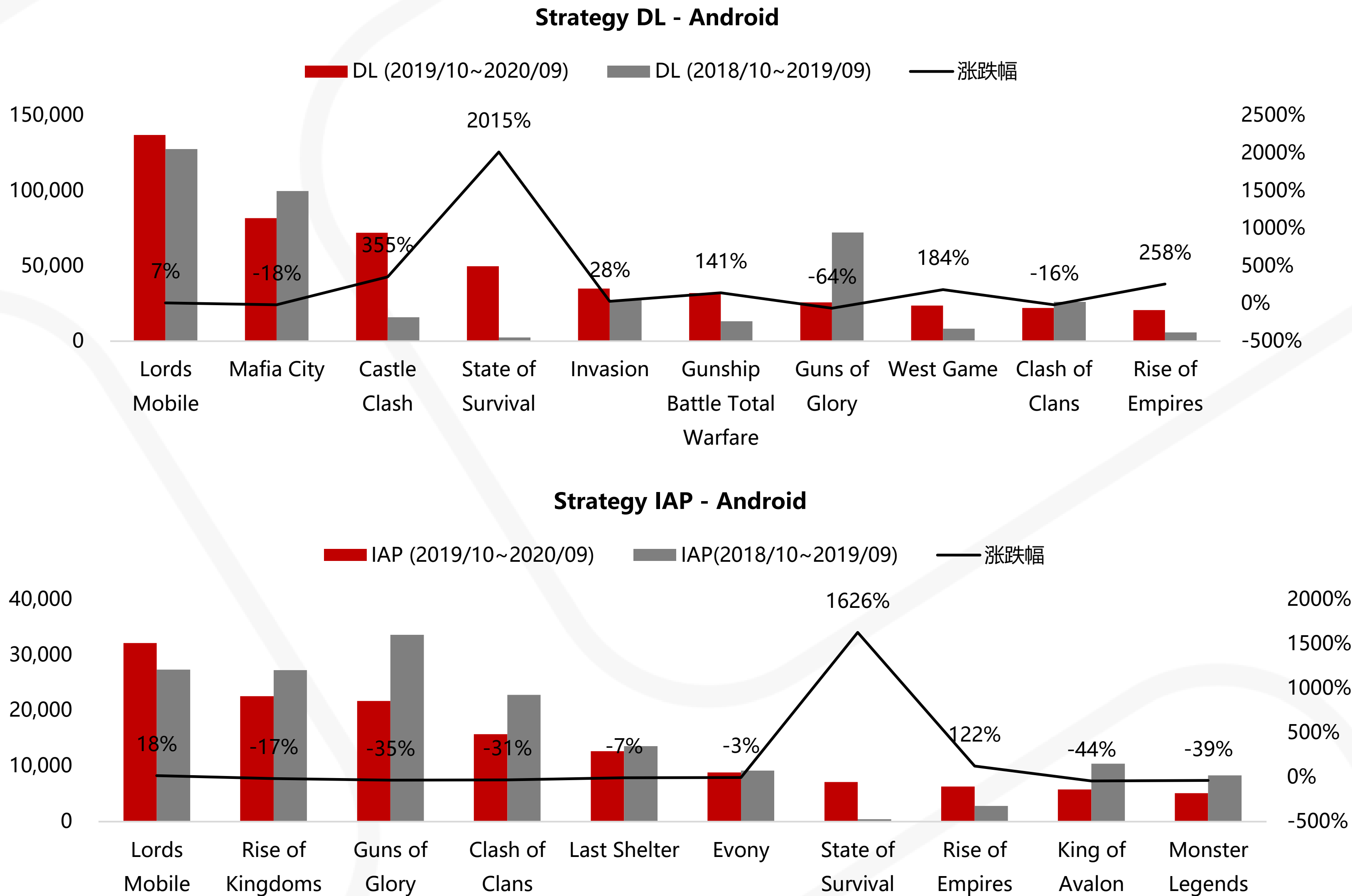
- 英国的King依靠旗下多款游戏占据TOP 10 IAP榜单半壁江山，其中《Candy Crush Saga》拔得头筹，但除《Candy Crush Saga》外，其余头部游戏的月活市场均缩水。
- 爱尔兰的Playrix也依靠其“消除+模拟装扮”登上IAP营收榜单，且月活跃用户均有不同的上涨。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	月活跃用户	月活跃用户涨跌幅
Candy Crush Saga	King	英国	2014/5/15	103,210	14%
Gardenscapes	Playrix	爱尔兰	2016/7/5	22,346	81%
Homescapes	Playrix	爱尔兰	2017/8/15	24,255	0%
Coin Master	MoonActive	以色列	2016/1/21	4,847	-17%
Candy Crush Soda Saga	King	英国	2014/6/10	19,543	-20%
Township	Playrix	爱尔兰	2014/5/1	20,612	58%
Farm Heroes Saga	King	英国	2014/5/15	3,752	-54%
My Café	Melsoft	俄罗斯	2015/2/10	5,489	8%
Candy Crush Friends Saga	King	英国	2017/2/28	5,375	-71%
Pet Rescue Saga	King	英国	2014/5/7	805	-73%

策略类游戏：《Lords Mobile》为双料冠军，《State of Survive》双指标环比增长最快

子品类分析

- 流量方面《Lords Mobile》《Mafia City》和《Castle Clash》名列前三甲；2019年新游《State of Survive》下载量环比增长最快。
- 营收方面前三名为《Lords Mobile》《Rise of Kingdoms》和《Guns of Glory》，值得一提的是《Lords Mobile》反超《Guns of Glory》成为IAP营收第一名的软件； 2019年新游《State of Survive》的IAP营收也是环比增长最快的。



ADTIMING

策略类游戏（下载量TOP10榜单）：基本上由中国出海厂商占领，TOP 10 有八款游戏出自中国

子品类分析

- 肯尼亚的策略类游戏基本是中国厂商的天下，从IGG到TAP4FUN均在肯尼亚占据下载量TOP 10榜单一席之地。
- 芬兰Supercell的老牌策略游戏《Clash of Clans》依然在榜单上坚挺，日活跃用户环比下降7%。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅
Lords Mobile	IGG.COM	中国	2016/2/25	12,803	26%
Mafia City	YottaGame	中国	2017/3/4	7,307	-9%
Castle Clash	IGG.COM	中国	2014/5/9	7,259	500%
State of Survival	KingsGroupHoldings	中国	2019/5/29	3,003	3779%
Invasion	TAP4FUN	中国	2014/12/4	4,152	78%
Gunship Battle Total Warfare	JOYCITYCorp	韩国	2018/9/11	2,175	201%
Guns of Glory	CenturyGamesLimited	中国	2017/8/29	2,353	-58%
West Game	LEXIANGCO.,LIMITED		2019/3/13	1,455	269%
Clash of Clans	Supercell	芬兰	2014/4/17	2,458	-7%
Rise of Empires	LongTechNetworkLimited	中国香港	2018/7/25	1,417	368%

ADTIMING

策略类游戏（IAP TOP10榜单）：中国厂商拿走大部分IAP营收，大部分游戏为2019年以前发布的老游

子品类分析

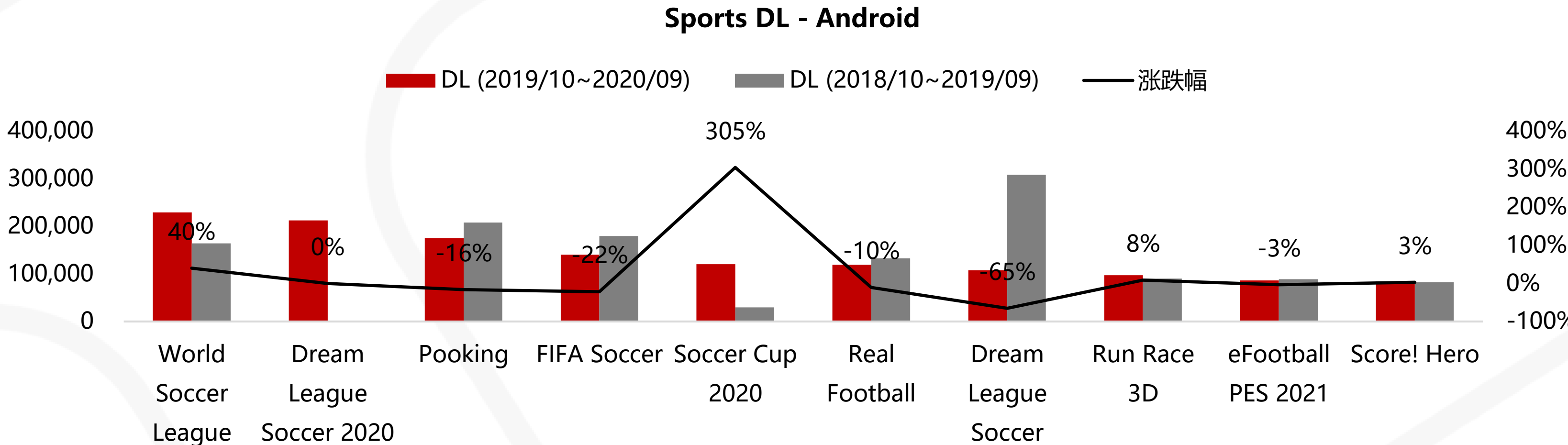
- IAP TOP10 营收榜单依旧被中国厂商占据大部分席位，第二至第四名游戏的月活跃用户有不同程度的环比下滑。
- 除《State of Survival》外，头部游戏均为老游，新游较难挤入IAP市场头部。
- 头部游戏月活用户普遍减少，月活市场有缩水趋势。

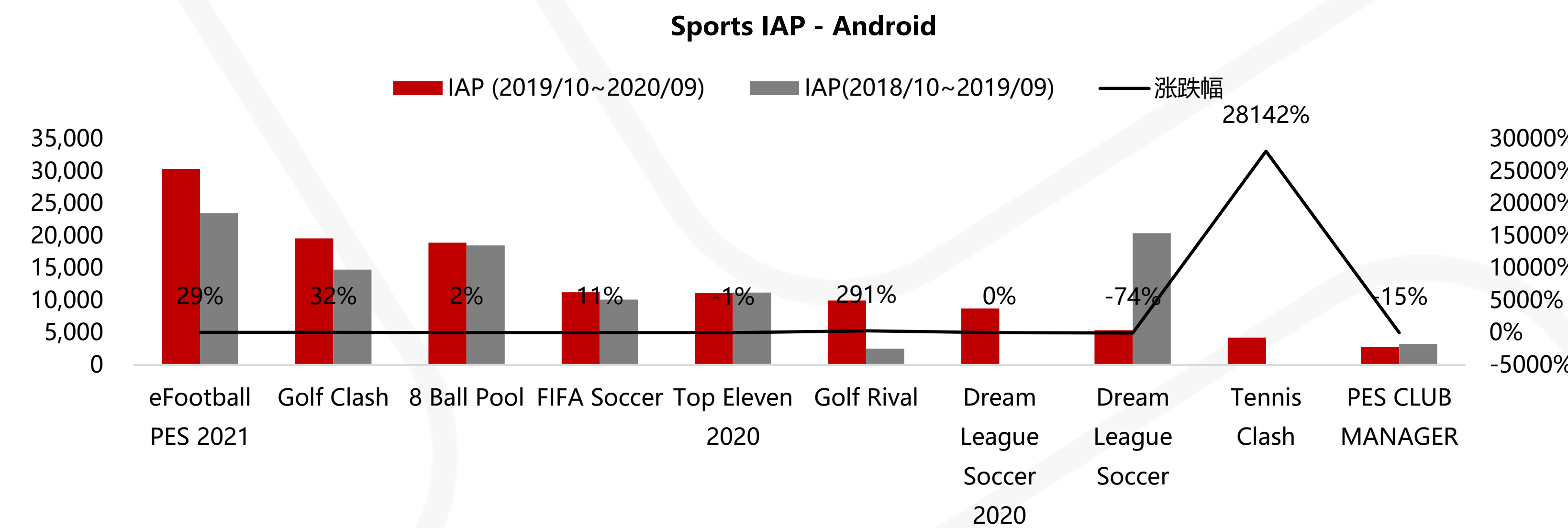
App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	月活跃用户	月活跃用户涨跌幅
Lords Mobile	IGG.COM	中国	2016/2/25	47,256	18%
Rise of Kingdoms	LilithGames	中国	2018/4/2	4,846	-25%
Guns of Glory	Century Games	中国	2017/8/29	10,840	-64%
Clash of Clans	Supercell	芬兰	2014/4/17	7,743	-15%
Last Shelter	LONG TECH NETWORK	中国	2017/10/13	7,524	12%
Evony	TOP Game Inc.	美国	2016/4/26	2,028	-13%
State of Survival	KingsGroup Holdings	中国	2019/5/29	12,950	8381%
Rise of Empires	Long Tech Network	中国	2018/7/25	6,501	446%
King of Avalon	Century Games	中国	2016/5/16	2,667	-70%
Monster Legends	Socialpoint	西班牙	2014/6/10	3,898	91%

运动类游戏：流量池基本上被足球题材占据，IAP营收方面各种体育题材均有上榜

子品类分析

- 下载量前三名的游戏为《World Soccer League》《Dream League Soccer 2020》和《Pooking》，其中《World Soccer League》后来居上超越《Dream league Soccer》；环比增速最快的为《Soccer Cup 2020》。
- 营收方面《eFootball PES 2021》领先于其它软件。
- 流量TOP 10 基本上均为足球题材，但是IAP营收榜单较多样化，包含高尔夫等其它球类运动题材。





ADTIMING

运动类游戏（下载量TOP10榜单）：多国厂商的游戏登上下载量榜单，韩国厂商Mobirix占据第一名的位置

子品类分析

- 体育题材之下玩家较多，各国厂商均有上榜，其中英国的First Touch Games Ltd.依靠旗下三款游戏频频登场，或因英国足球文化所致。
- 韩国厂商Mobirix旗下《World Soccer League》在肯尼亚拥有最大的流量池，且日活跃用户相当可观（21K）。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅
World Soccer League	Mobirix	韩国	2015/10/30	20,815	52%
Dream League Soccer 2020	First Touch Games Ltd.	英国	2019/12/9	11,523	/
Pooking	yu liu	中国	2017/5/15	14,340	2%
FIFA Soccer	Electronic Arts	美国	2016/10/10	12,410	-13%
Soccer Cup 2020	INLOGIC SPORTS	斯洛伐克	2018/5/24	8,282	454%
Real Football	Gameloft SE	法国	2016/9/29	10,655	7%
Dream League Soccer	First Touch Games Ltd.	英国	2016/4/7	8,846	-64%
Run Race 3D	Good Job Games	土耳其	2019/3/8	6,617	40%
eFootball PES 2021	KONAMI	日本	2017/5/23	7,109	10%
Score! Hero	First Touch Games Ltd.	英国	2015/11/19	7,657	6%

运动类游戏（IAP TOP10榜单）：体育方面IAP营收上榜游戏以英国和日本的厂商居多

子品类分析

- IAP营收方面英国厂商上榜频次较多，且《Golf Clash》是月活用户上涨最多的老游（83%）。
- 日本厂商KONAMI的《eFootball PES 2021》和《PES CLUB MANAGER》均在IAP营收榜单之上，前者排名第一且月活市场稳定，后者月活略有上升（8%）。

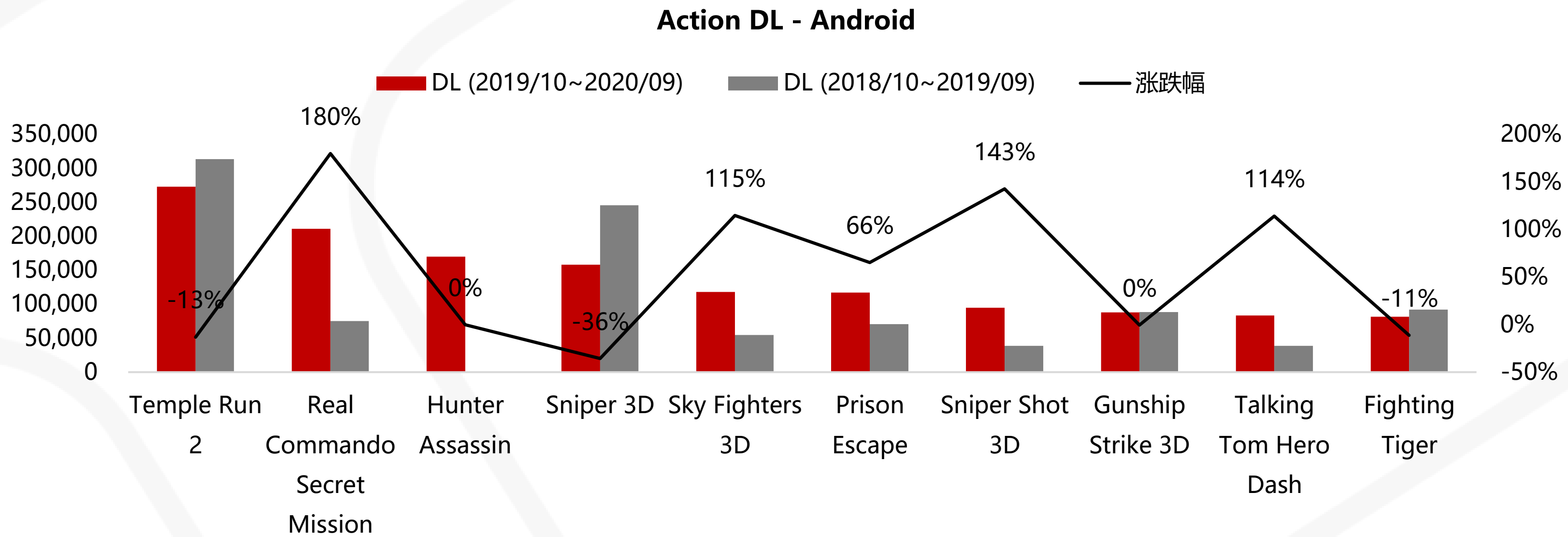
App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	月活跃用户	月活跃用户涨跌幅
eFootball PES 2021	KONAMI	日本	2017/5/23	30,818	-1%
Golf Clash	Playdemic	英国	2016/10/7	2,949	-49%
8 Ball Pool	Miniclip.com	瑞士	2014/4/16	23,779	-42%
FIFA Soccer	Electronic Arts	美国	2016/10/10	50,428	-25%
TOP Eleven 2020	Nordeus	爱尔兰	2014/4/24	5,989	-42%
Golf Rival	ORCA STUDiOS	西班牙	2018/3/26	1,812	83%
Dream League Soccer 2020	First Touch Games Ltd.	英国	2019/12/9	48,893	/
Dream League Soccer	First Touch Games Ltd.	英国	2016/4/7	34,018	-66%
Tennis Clash	Wildlife StudiOS	巴西	2019/6/19	8,246	/
PES CLUB MANAGER	KONAMI	日本	2015/6/3	3,921	8%

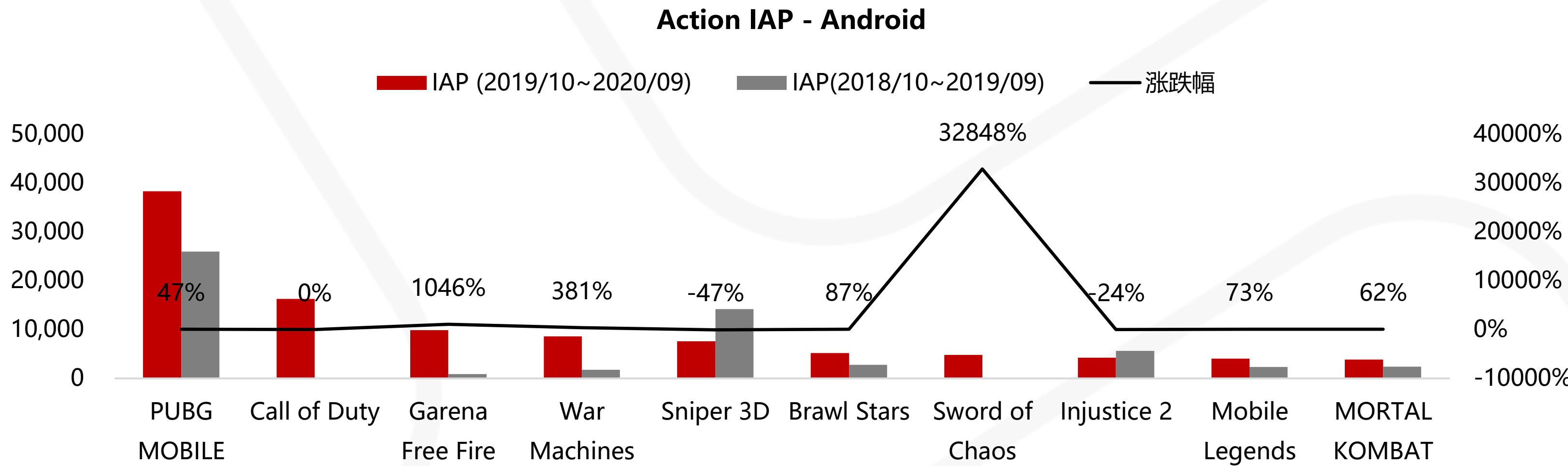
ADTIMING

动作类游戏：老牌跑酷游戏《Temple Run 2》占据流量池榜首，IAP方面《PUBG MOBILE》遥遥领先

子品类分析

- 下载量在肯尼亚排名第一的为老牌跑酷游戏《Temple Run 2》第二名为《Real Commando Secret Mission》，且其环比上涨达180%，为下载量TOP 10应用中环比涨幅最大的游戏。
- IAP营收方面《PUBG MOBILE》稳坐头一把交椅，且拿下环比47%的增长佳绩。





ADTIMING

动作类游戏（下载量TOP10榜单）：头部市场呈扩张态势，美国厂商居多，中国出海厂商增长情况较好

子品类分析

- 《Temple Run 2》虽然下载量较高，但排名第二的《Real Commando Secret Mission》日活用户环比增长达226%，是日活用户增长最快的老游。
- 《Sniper 3D》的下载量虽然排名第四，但是日活跃用户却在下降。
- 中国出海厂商Words Mobile的《Prison Escape》无论是下载量还是日活跃用户均涨势较好。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅
Temple Run 2	Imangi StudiOS	美国	2014/4/14	31,394	-8%
Real Commando Secret Mission	GAMEXIS	阿曼苏丹国	2015/12/2	19,088	226%
Hunter Assassin	RUBY OYUN VE YAZILIM DANISMANLIK	土耳其	2019/10/8	9,996	/
Sniper 3D	Fun Games For Free	美国	2014/11/13	17,170	-26%
Sky Fighters 3D	Doodle Mobile	瑞士	2017/9/15	9,448	198%
Prison Escape	Words Mobile	中国	2018/3/15	9,453	142%
Sniper Shot 3D	Mouse Games	美国	2017/12/13	6,869	171%
Gunship Strike 3D	Candy Mobile	印度	2016/1/4	9,120	31%
Talking Tom Hero Dash	Outfit7 Limited	英国	2019/4/2	5,491	193%
Fighting Tiger	Jiin Feng	-	2014/4/24	9,288	2%

ADTIMING

动作类游戏（IAP TOP10榜单）：榜单基本被中国和美国的玩家占领，月活市场有所扩张

子品类分析

- 美国的厂商在IAP营收方面占据绝对优势，共有5款游戏上榜，来自于三家厂商。
- 中国也有三款游戏上榜，分别来自Tencent、Allstar Games、moonton。
- 上榜游戏仅有一款为2019年以后发布的游戏，即《Call of Duty》，其余均为2019年以前发布的老款游戏。
- 头部游戏的月活用户普遍增长，IAP头部游戏市场体量有所扩张。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	月活跃用户	月活跃用户涨跌幅
PUBG MOBILE	Tencent	中国	2018/3/14	15,524	24%
Call of Duty	Activision Publishing	美国	2018/12/11	16,020	-
Garena Free Fire	GARENA	新加坡	2017/10/1	11,135	542%
War Machines	Fun Games For Free	美国	2016/11/9	16,143	-4%
Sniper 3D	Fun Games For Free	美国	2014/11/13	57,100	-31%
Brawl Stars	Supercell	芬兰	2018/6/25	608	-32%
Sword of Chaos	Allstar Games	中国	2015/12/5	-	-
Injustice 2	Warner Bros.	美国	2017/5/9	4,901	-21%
Mobile Legends	moonton	中国	2016/7/14	9,860	5220%
MORTAL KOMBAT	Warner Bros.	美国	2015/4/21	7,499	7%

ADTIMING

肯尼亚iOS市场游戏品类小结

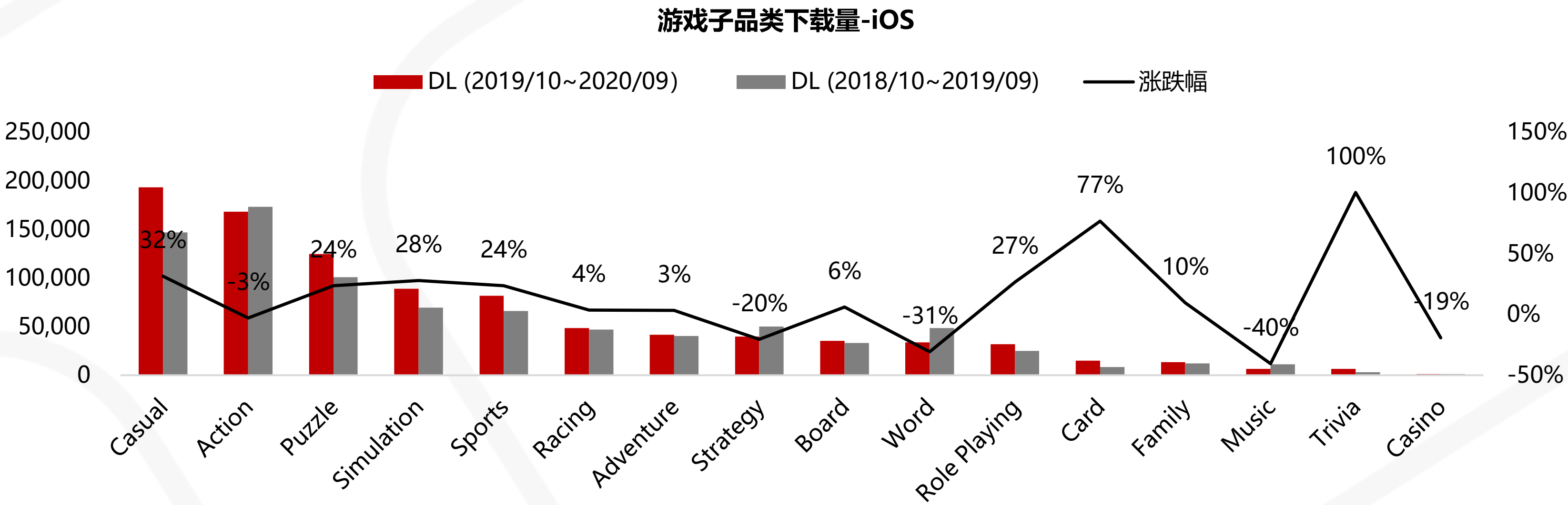
- **游戏热门品类**：因为肯尼亚iOS系统占比仅13%，所以iOS平台的游戏体量相对较小。在iOS平台的游戏品类中，无论是下载量还是IAP营收均是Casual、Action和Puzzle领先。
- **休闲类游戏：** DL头部市场中新游占50%，头部游戏更迭较快，新游机会较多，但市场下载量和日活跃用户体量较小，开发者可能需要慎重考虑成本；IAP头部各游戏的盈利能力相当，但2020年头部游戏的月活用户数量有所下降，尤其排名前二的游戏，且头部均为老游，市场较为固化。
- **动作类游戏：**DL榜单中多为中重度游戏，新游仅《Call of Duty》一款，且其一跃成为下载量排名第二的游戏，市场呈扩张态势。IAP榜单中仅《PUBG MOBILE》和《Marvel Contest of Champions》保持增长态势。
- **益智类游戏：** DL头部市场整体呈扩张态势，新游占比三成，市场相对较为活跃，其中 《Candy Crush Saga》在肯尼亚非常受欢迎，《Color Fill 3D》下载量增长多（398%）。IAP TOP10 中《Let Me Out》IAP营收增势最强（76%）；从厂商来看，则主要由King和Playrix统治， Playrix的游戏月活市场在扩张，但King的月活市场在缩水。
- **模拟类游戏：** DL榜单中《Need for Speed No Limits》下载量明显高于其余游戏，其余游戏的下载量体量相当，市场垄断程度较低；其中Outfit7 Limited旗下汤姆猫系列在肯尼亚较为火爆。 IAP榜单头部游戏的盈利能力相当，且均为老游，市场固化比较严重，其中《Cooking Diary》IAP（732%）和月活用户（716%）均增长最快。
- **运动类游戏：**下载量与IAP营收的前三App基本可以重合，仅存在位置变动。 DL头部市场游戏整体程扩张态势，新游占两成，市场体量虽小但仍然活跃； IAP头部市场则均为老游，市场固化，且老游的IAP盈利有增有降，头部市场相对平稳。

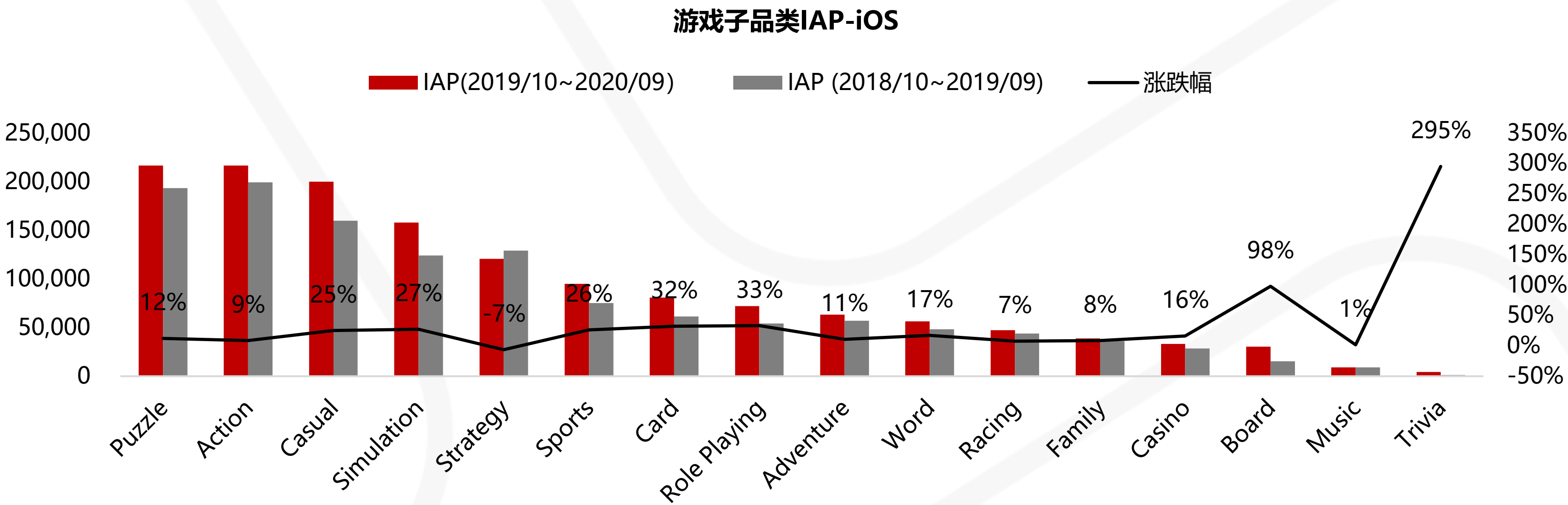
ADTIMING

游戏细分品类（iOS）：无论是下载量还是IAP营收均是Casual、Action和Puzzle领先

子品类分析

- 游戏分类下流量池前三的品类分别为：Casual、Action和Puzzle，其中仅Action有下载量环比下降的趋势（-3%）。
- IAP营收方面前三名与流量池一致，但是顺序稍有不同；值得一提的是Puzzle为本周期反超Action成为IAP营收榜首的品类。
- IAP营收方面基本上全线上升，仅Strategy出现环比下降的局面（-7%）。



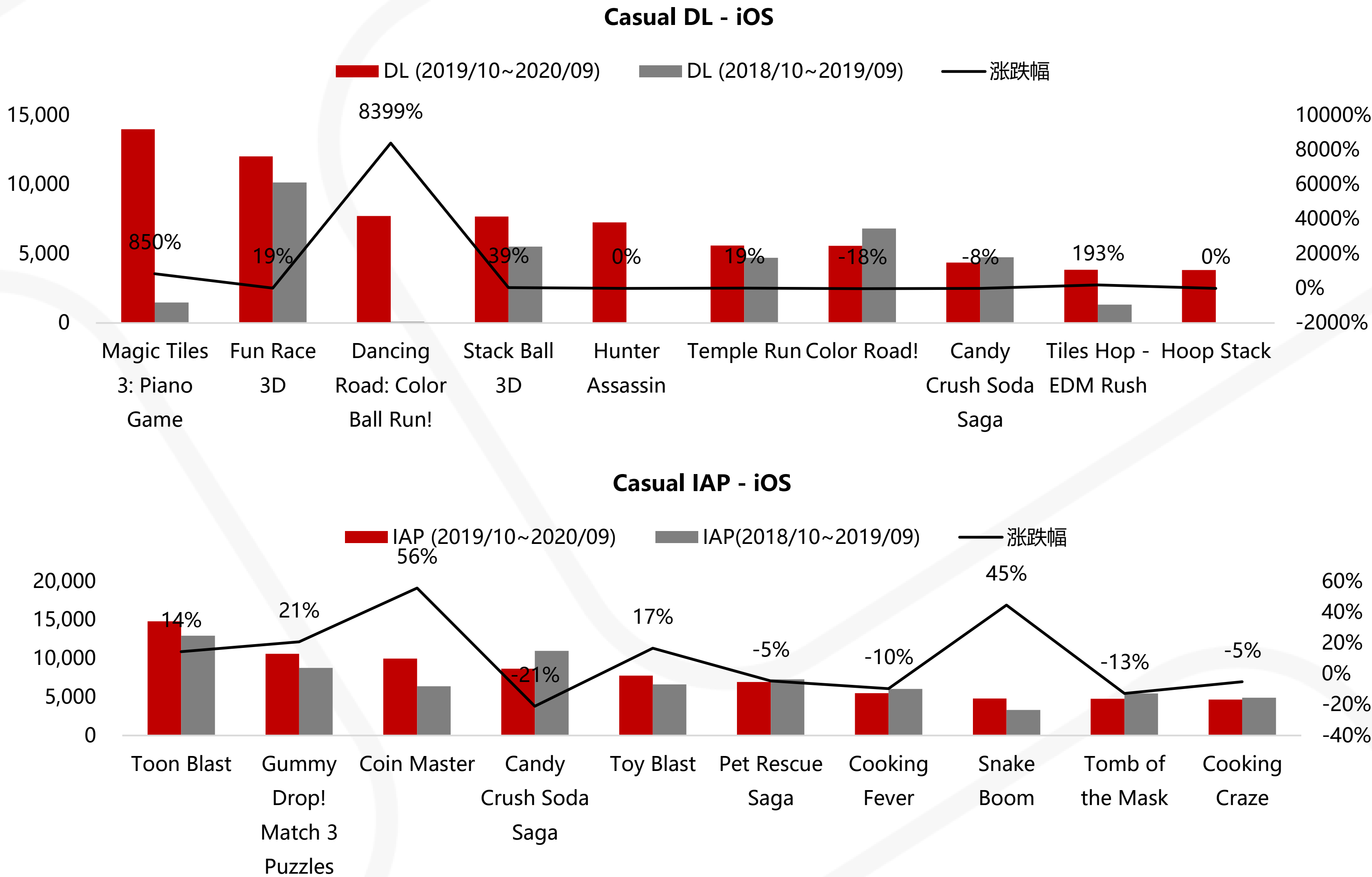


ADTIMING

休闲类游戏：下载量TOP 10中新游较多，IAP营收方面《Toon Blast》领先

子品类分析

- 对下载量贡献最佳的游戏是：《Magic Tiles 3: Piano Game》《Fun Race 3D》和《Dancing Road: Color Ball Run！》。
- Casual垂类下前十有三款均为本周期内新发的游戏，一定程度上说明市场较活跃。
- IAP营收前三名的游戏是《Toon Blast》《Gummy Drop! Match 3 Puzzle》和《Coin Master》，其中《Coin Master》增长最快。



ADTIMING

休闲类游戏（下载量TOP10榜单）：新加坡和土耳其的游戏在下载量榜单上占据60%

子品类分析

- 新加坡的Amanotes Pte占据下载量TOP 10榜单的三个席位。
- 土耳其的游戏厂商Good Job Games、 RUBY OYUN VE YAZILIM DANISMANLIK和Bigger Games分别有一款游戏上榜。
- 最新上线的游戏上线时间为2020年1月，市场活力较大。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅
Magic Tiles 3: Piano Game	Amanotes Pte	新加坡	2018/12/15	864	1200%
Fun Race 3D	Good Job Games	土耳其	2019/5/5	884	90%
Dancing Road: Color Ball Run!	Amanotes Pte	新加坡	2019/2/13	462	-
Stack Ball 3D	Azur Interactive Games Limited	塞浦路斯	2019/3/27	513	85%
Hunter Assassin	RUBY OYUN VE YAZILIM DANISMANLIK	土耳其	2019/9/12	429	-
Temple Run	Imangi StudiOS, LLC	美国	2011/8/4	688	17%
Color Road!	Voodoo	法国	2018/2/1	442	-11%
Candy Crush Soda Saga	King	英国	2014/11/11	464	2%
Tiles Hop	Amanotes Pte	新加坡	2018/3/6	283	394%
Hoop Stack	Bigger Games	土耳其	2020/1/11	199	-

ADTIMING

休闲类游戏（IAP TOP10榜单）：美国厂商与游戏依旧霸占IAP榜单，头部月活普遍下降

子品类分析

- IAP榜单上，美国有三款游戏上榜，分别来自于Big Fish Games和Moon Active两家公司。另外土耳其的Peak Games已被Zynga收购，也可以算作美国的游戏厂商。
- 英国消除游戏大厂King有两款游戏在榜，但是其月活跃用户人数环比均呈下降趋势。

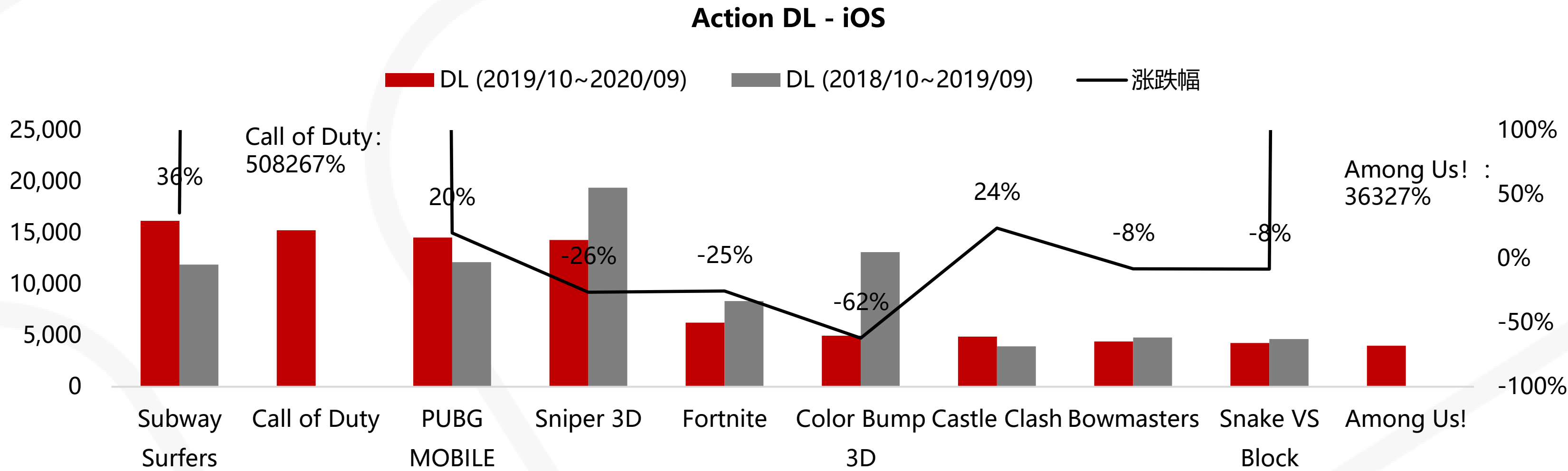
App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	月活跃用户	月活跃用户涨跌幅
Toon Blast	Peak Games	土耳其	2017/8/15	1,156	-30%
Gummy Drop! Match 3 Puzzles	Big Fish Games	美国	2014/9/8	-	-100%
《Coin Master》	Moon Active	美国	2010/12/11	1,134	88%
Candy Crush Soda Saga	King	英国	2014/11/11	1,557	-6%
Toy Blast	Peak Games	土耳其	2015/1/6	488	96%
Pet Rescue Saga	King	英国	2013/6/12	92	-65%
Cooking Fever	Nordcurrent UAB	立陶宛	2014/8/19	684	-23%
Snake Boom	Soleymar	加拿大	2018/12/13	-	-
Tomb of the Mask	Playgendary Limited	德国	2016/2/9	948	-49%
Cooking Craze	Big Fish Games	美国	2017/6/26	354	-51%

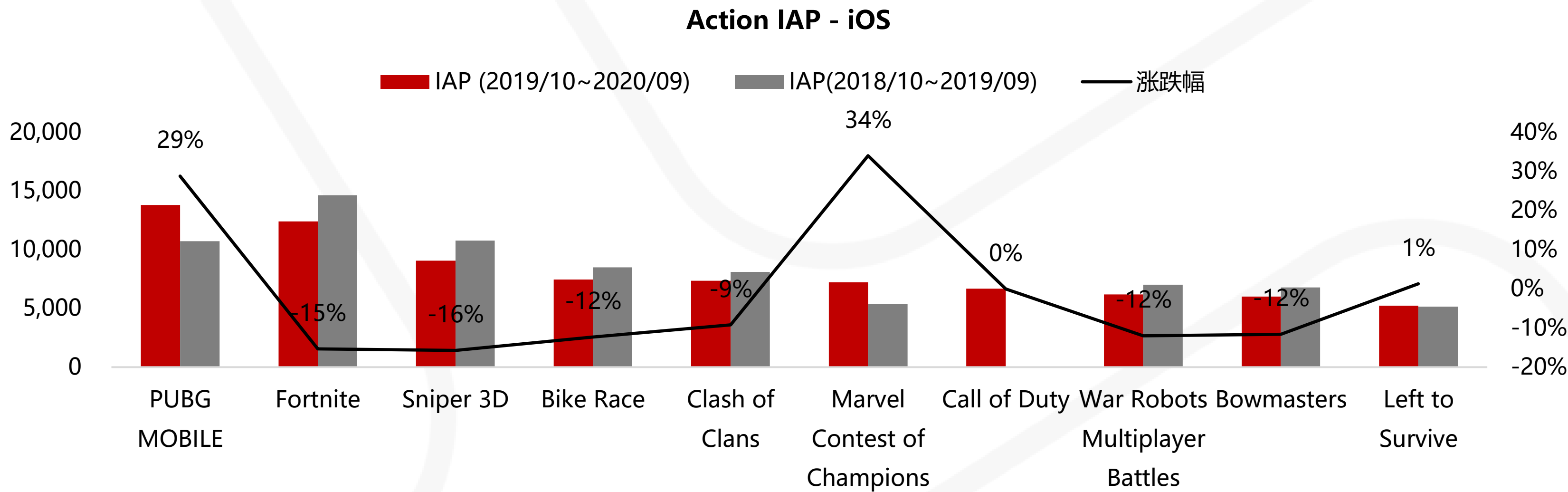
ADTIMING

动作类游戏：《PUBG MOBILE》获得流量榜单第三、IAP营收榜单榜首的佳绩

子品类分析

- 流量方面前三甲为《Subway Surfers》《Call of Duty》和《PUBG MOBILE》。
- 《Sniper 3D》较上一周期下降较快，从榜首掉落至第四名。
- IAP营收方面《PUBG MOBILE》环比增长29%，超越《Fortnite》和《Sniper 3D》成为榜首。
- IAP营收环比增长最快的是《Marvel Contest of Champions》。





ADTIMING

动作类游戏（下载量TOP10榜单）：大多数为中重度游戏，且多为2019年以前的游戏

子品类分析

- 下载量TOP 10的游戏上线时间大多集中在2018年，仅《Call of Duty》一款游戏是2019年上线的新游。
- 老牌跑酷游戏《Subway Surfers》不仅下载量位于榜首，日活跃用户在垂类也位于领先地位，且环比呈上涨趋势（20%）。
- 中国厂商IGG旗下的《Castle Clash》虽上线时间较早但是下载量和日活跃用户均处呈上升趋势。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅
Subway Surfers	Sybo Games ApS	丹麦	2012/5/24	1,780	20%
Call of Duty	Activision Publishing	美国	2019/6/13	912	/
PUBG MOBILE	Tencent	中国	2018/3/16	1,049	34%
Sniper 3D	Fun Games For Free	美国	2014/11/10	1,579	-18%
Fortnite	Epic Games	美国	2018/3/15	464	-20%
Color Bump 3D	Good Job Games	土耳其	2018/12/21	354	-54%
Castle Clash	IGG.COM	中国	2013/10/22	512	24%
Bowmasters	Playgendary	塞浦路斯	2016/8/17	415	10%
Snake VS Block	Voodoo	法国	2017/5/16	357	5%
Among Us!	InnerSloth LLC	澳大利亚	2018/7/25	58	/

ADTIMING

动作类游戏（IAP TOP10榜单）：大部分属于美国厂商，中国出海的《PUBG MOBILE》为IAP营收榜单榜首

子品类分析

- IAP营收榜单中，前三名除Tencent的《PUBG MOBILE》以外均来自于美国的厂商。
- 头部游戏的月活用户普遍下跌，仅《PUBG MOBILE》《Call of Duty》《Bowmasters》保持一定增长。
- 上线时间最新的是美国Activision Publishing旗下的《Call of Duty》。

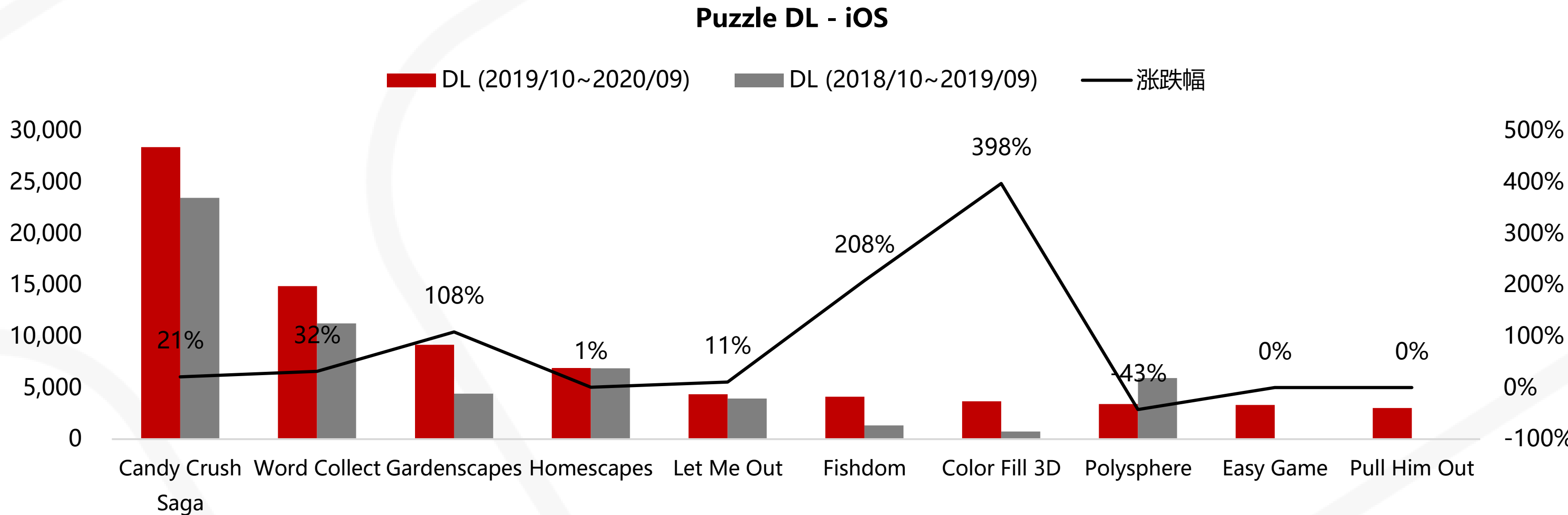
App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	月活跃用户	月活跃用户涨跌幅
PUBG MOBILE	Tencent	中国	2018/3/16	4,628	24%
Fortnite	Epic Games	美国	2018/3/15	2,138	-30%
Sniper 3D	Fun Games For Free	美国	2014/11/10	5,326	-25%
Bike Race	TOP Free Games	美国	2012/3/23	661	-73%
Clash of Clans	Supercell	芬兰	2012/8/2	587	-6%
Marvel Contest of Champions	Kabam Games	温哥华	2014/12/10	507	-38%
Call of Duty	Activision Publishing	美国	2019/6/13	4,132	-
War Robots Multiplayer Battles	Pixonic Games	俄罗斯	2014/4/15	599	-37%
Bowmasters	Playgendary	德国	2016/8/17	1,679	5%
Left to Survive	MY COM	荷兰	2018/7/9	619	-40%

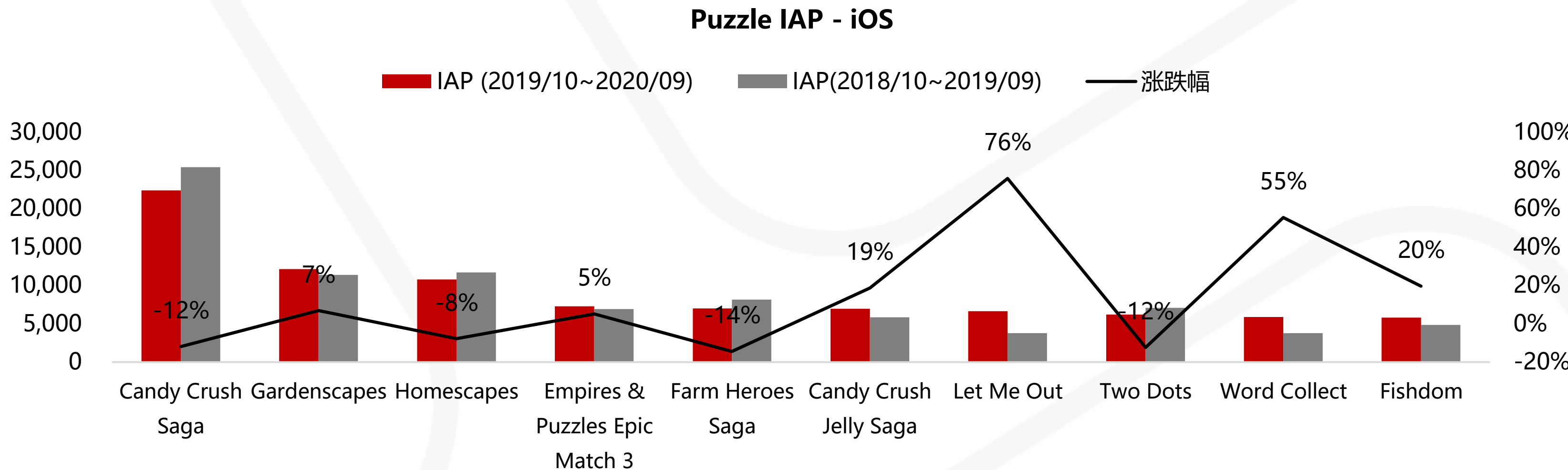
ADTIMING

益智类游戏：《Candy Crush Saga》在下载量和IAP营收两方面均有较大领先优势

子品类分析

- 前三名的游戏《Candy Crush Saga》《Word Collect》和《Gardenscapes》贡献了大部分流量，其中，《Candy Crush Saga》领先优势明显，且拥有21%的环比上涨。
- IAP营收方面《Candy Crush Saga》贡献了大部分营收，但是不同于下载量，其IAP环比下降趋势较突出，环比下滑达12%。
- 中国厂商的《Let Me Out》IAP营收方面增势喜人（76%）。





ADTIMING

益智类游戏（下载量TOP10榜单）：爱尔兰的Playrix在此垂类表现较为突出

子品类分析

- Puzzle垂类中下载量TOP 10榜单有两个都是2020年新游，分别为《Easy Game》和《Pull Him Out》，一定程度上说明该品类比较活力。
- 爱尔兰的Playrix凭借三款经典“模拟装扮+消除”游戏频登下载量榜单。
- 日活跃用户上涨最快游戏的土耳其厂商Good Job Games旗下的《Color Fill 3D》。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅
Candy Crush Saga	King	英国	2012/11/14	3,307	17%
Word Collect	Super Lucky Games LLC	美国	2017/12/6	1,148	63%
Gardenscapes	Playrix	爱尔兰	2016/8/25	782	140%
Homescapes	Playrix	爱尔兰	2017/9/19	574	29%
Let Me Out	Gaga Games	中国	2018/11/7	343	71%
Fishdom	Playrix	爱尔兰	2015/12/10	372	239%
Color Fill 3D	Good Job Games	土耳其	2019/7/24	231	620%
Polysphere	Playgendary Limited	德国	2018/12/22	263	-18%
Easy Game	Easybrain	塞浦路斯	2020/1/10	181	-
Pull Him Out	Lion StudiOS	美国	2020/6/1	132	-

ADTIMING

益智类游戏（IAP TOP10榜单）：IAP营收主要由英国的King和爱尔兰的Playrix统治

子品类分析

- IAP营收方面优秀游戏主要来自于英国和爱尔兰。
- 英国的King旗下三款消除游戏均榜上有名，且《Candy Crush Saga》占据榜首，月活跃用户环比上涨4%。
- 爱尔兰的Playrix旗下三款游戏均呈现月活跃用户环比上升。

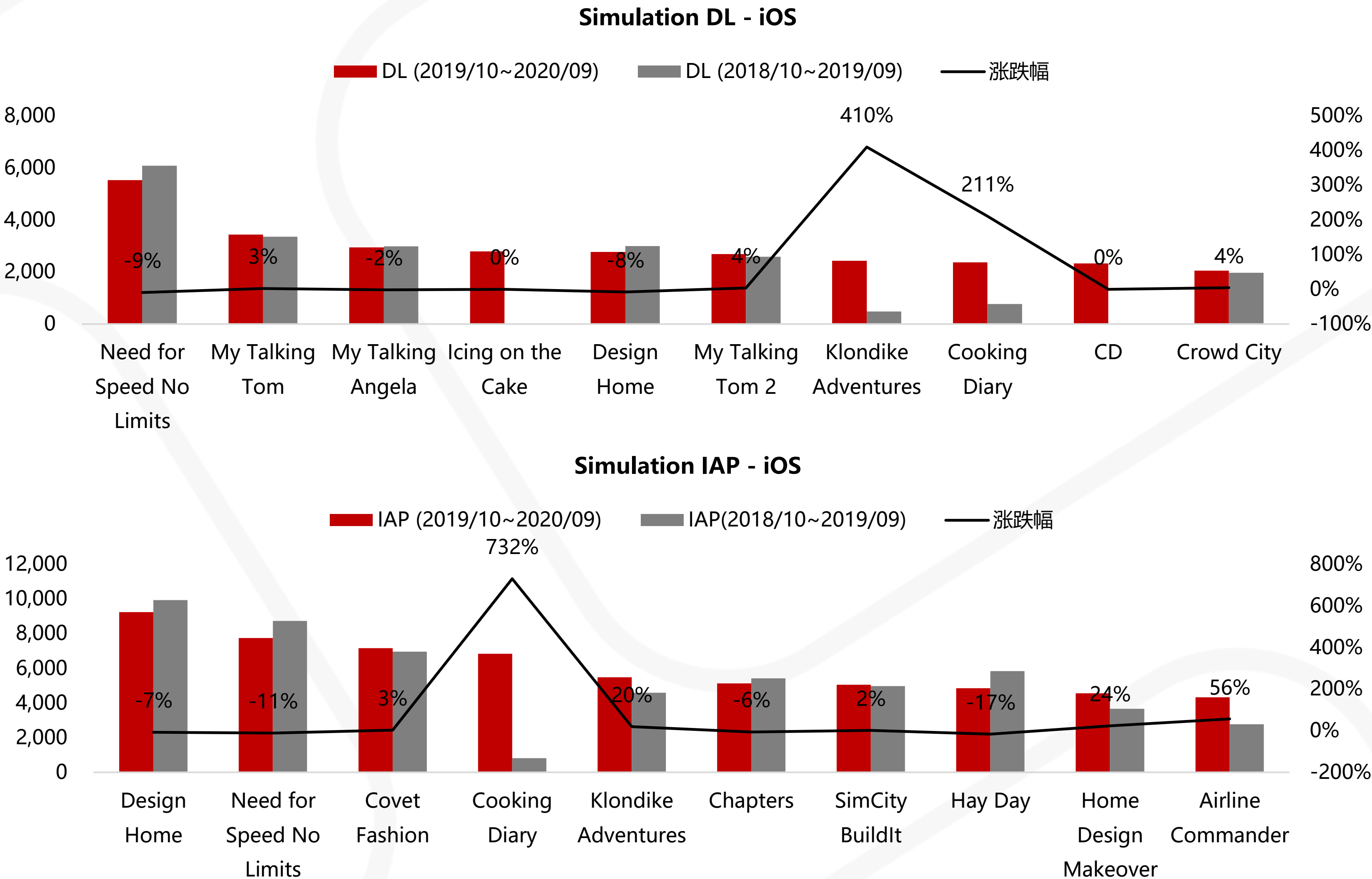
App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	月活跃用户	月活跃用户涨跌幅
Candy Crush Saga	King	英国	2012/11/14	9,215	4%
Gardenscapes	Playrix	爱尔兰	2016/8/25	2,948	120%
Homescapes	Playrix	爱尔兰	2017/9/19	2,580	29%
Empires & Puzzles Epic Match 3	Small Giant Games	芬兰	2017/3/1	370	-22%
Farm Heroes Saga	King	英国	2014/1/2	232	-43%
Candy Crush Jelly Saga	King	英国	2016/1/6	380	-24%
Let Me Out	Gaga Games	中国	2018/11/7	1,925	157%
Two Dots	Playdots, Inc.	美国	2014/5/29	625	-10%
Word Collect	Super Lucky Games LLC	美国	2017/12/6	5,344	64%
Fishdom	Playrix	爱尔兰	2015/12/10	1,321	203%

ADTIMING

模拟类游戏：《Need for Speed No Limits》在下载量和IAP营收方面均位列前三

子品类分析

- 《Need for Speed No Limits》在下载量榜单中遥遥领先，但是环比略微下降（-9%），紧随其后的是汤姆猫系列游戏《My Talking Tom》和《 My Talking Angela》。
- IAP营收前三名为《Design Home》《Need for Speed No Limits》和《Covet Fashion》，其中环比上升的仅有《Covet Fashion》。



ADTIMING

模拟类游戏（下载量TOP10榜单）：美国多家厂商登榜；Outfit7 Limited旗下汤姆猫系列在肯尼亚较为火爆

子品类分析

- 美国上榜厂商比较分散，分别为Electronic Arts、Lion StudiOS和Design Home。
- 英国的Outfit7 Limited依靠旗下汤姆猫系列游戏赢得广大流量池。
- 仅《CD》一款游戏为2020年新游，其余均为上线时间较早的游戏。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅
Need for Speed No Limits	Electronic Arts	美国	2015/10/1	532	2%
My Talking Tom	Outfit7 Limited	英国	2013/11/13	374	4%
My Talking Angela	Outfit7 Limited	英国	2014/12/3	288	0%
Icing on the Cake	Lion StudiOS	美国	2019/8/7	144	-
Design Home	Crowdstar Inc	美国	2016/11/15	246	7%
My Talking Tom 2	Outfit7 Limited	英国	2018/9/25	178	24%
Klondike Adventures	VIZOR APPS CORP.	塞浦路斯	2018/4/4	169	753%
Cooking Diary	MyTona	俄罗斯	2018/8/7	170	458%
CD	Hakan AKYOL	土耳其	2020/6/17	99	-
Crowd City	Voodoo	法国	2018/11/22	136	30%

ADTIMING

模拟类游戏（IAP TOP10榜单）：爱尔兰和美国厂商在垂类下表现较为突出，尤其爱尔兰厂商Crowdstar

子品类分析

- 爱尔兰的Crowdstar旗下两款游戏跻身IAP营收前三名，分别为《Design Home》和《Covet Fashion》。
- 月活跃用户上升最快的是俄罗斯厂商VIZOR APPS CORP.旗下的《Klondike Adventures》，其环比上涨达716%。

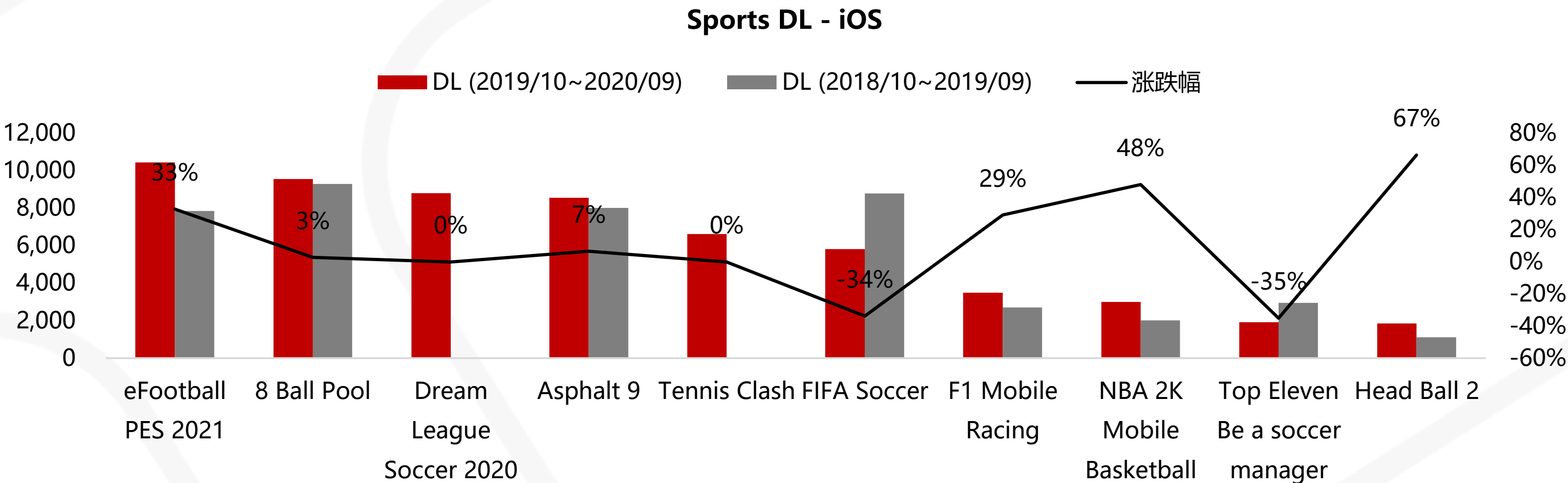
App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	月活跃用户	月活跃用户涨跌幅
Design Home	Crowdstar	爱尔兰	2016/11/15	1,017	-4%
Need for Speed No Limits	Electronic Arts	美国	2015/10/1	1,956	-7%
Covet Fashion	Crowdstar	爱尔兰	2013/6/27	429	-47%
Cooking Diary	MyTona	俄罗斯	2018/8/7	850	636%
Klondike Adventures	VIZOR APPS CORP.	俄罗斯	2018/4/4	779	716%
Chapters	Crazy Maple Studio	美国	2017/10/13	593	50%
SimCity BuildIt	Electronic Arts	美国	2014/12/17	424	-6%
Hay Day	Supercell	芬兰	2012/6/21	142	-41%
Home Design Makeover	Storm8 StudiOS	美国	2018/1/31	463	88%
Airline Commander	RORTOS SRL	意大利	2018/6/30	462	13%

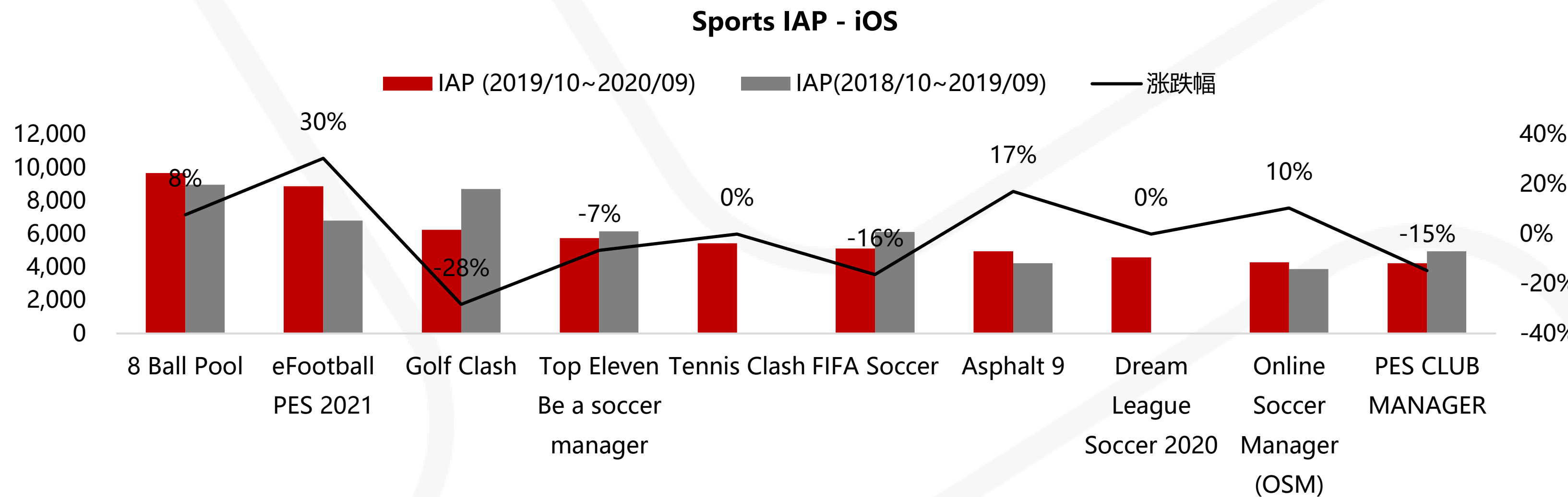
ADTIMING

运动类游戏：下载量与IAP营收的前三App基本可以重合，仅存在位置变动

子品类分析

- 《eFootball PES 2021》反超《8 Ball Pool》成为Sports垂类下载量榜首，且斩获33%的环比上涨。
- IAP营收前三的为《8 Ball Pool》《eFootball PES 2021》和《Golf Clash》与下载量榜单基本重合。且《eFootball PES 2021》的环比上涨高达30%。





ADTIMING

运动类游戏（下载量TOP10榜单）：日本和英国的厂商在流量方面贡献较大

子品类分析

- 英国厂商First Touch Games Ltd、The Codemasters Software、MASOMO LIMITED均有游戏上榜。
- 日本厂商KONAMI的《eFootball PES 2021》为2017年上线的老游，但是日活跃用户依旧保持上涨趋势，游戏生命力较强。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅
eFootball PES 2021	KONAMI	日本	2017/5/24	798	36%
8 Ball Pool	Miniclip.com	瑞士	2013/2/27	1,151	18%
Dream League Soccer 2020	First Touch Games Ltd.	英国	2019/12/10	479	-
Asphalt 9	Gameloft	法国	2018/2/26	641	22%
Tennis Clash	Wildlife StudiOS	巴西	2019/10/23	377	-
FIFA Soccer	Electronic Arts	美国	2016/10/11	528	-23%
F1 Mobile Racing	The Codemasters Software	英国	2018/10/16	232	50%
NBA 2K Mobile Basketball	2K	美国	2018/4/4	210	78%
TOP Eleven Be a soccer manager	Nordeus	爱尔兰	2011/11/20	285	-21%
Head Ball 2	MASOMO LIMITED	英国	2018/4/22	141	181%

ADTIMING

运动类游戏（IAP TOP10榜单）：IAP营收方面日本、英国和爱尔兰厂商的游戏表现较为突出

子品类分析

- 《8 Ball Pool》不仅IAP营收绝对值占据榜首，其月活跃用户人数和增长趋势也相对突出。
- 该品类下游戏上线时间最早可追溯至2010年，即荷兰厂商Gamebasics BV旗下的《Online Soccer Manager (OSM)》，且其月活跃用户保持上升状态。
- 头部游戏的月活用户普遍上升。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	月活跃用户	月活跃用户涨跌幅
8 Ball Pool	Miniclip.com	瑞士	2013/2/27	3,368	10%
eFootball PES 2021	KONAMI	日本	2017/5/24	3,281	21%
Golf Clash	Playdemic	英国	2017/1/18	322	-47%
TOP Eleven Be a soccer manager	Nordeus	爱尔兰	2011/11/20	780	-24%
Tennis Clash	Wildlife StudiOS	爱尔兰	2019/10/23	1,720	-
FIFA Soccer	Electronic Arts	美国	2016/10/11	2,168	-31%
Asphalt 9	Gameloft	法国	2018/2/26	2,986	11%
Dream League Soccer 2020	First Touch Games Ltd.	英国	2019/12/10	2,048	-
Online Soccer Manager (OSM)	Gamebasics BV	荷兰	2010/11/6	92	72%
PES CLUB MANAGER	KONAMI	日本	2015/6/3	384	-20%

ADTIMING

肯尼亚Android市场热门应用小结

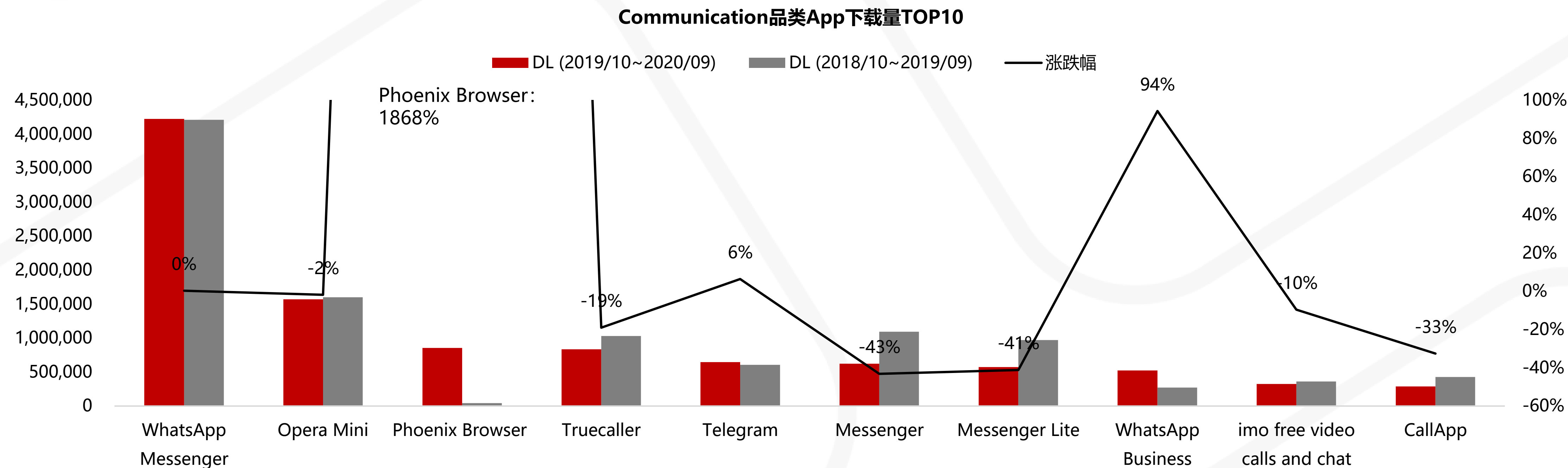
- **交流类应用**：作为Android平台日活用户排名第一，下载量排名第三的品类，头部软件大多来自美国，且下载量主要集中在《WhatsApp Messenger》上，《WhatsApp Business》下载量增长最快，增幅为94%。整体来看肯尼亚交流类软件市场趋于平稳。
- **金融类应用**：作为Android平台排名第二，日活跃用户排名第四的品类，金融类软件TOP10，近半年迎来一次市场大换血，原先位于前5的软件市场大幅下跌，跌至第四名以外，尤其原先排名第一的《Tala》下载量下跌71%，下跌幅度最大。但是跟其它品类不同的是，肯尼亚金融类软件几乎都是本土的，外来厂商较难进驻。
- **工具类应用**：作为Android平台下载量排名第五且环比上升最快的品类，工具类应用的下载量整体程扩张态势，其中《Xender》以绝对优势领先于其它软件。该品类以文件传输类软件为主，且中国厂商多有入驻。
- **娱乐类应用**：作为Android平台日活跃用户排名第六且环比上涨为6%品类，市场整体下载量下降主要由于头部软件没落。头部应用以视频软件为主，绝大多数为非洲本土企业发行的软件。

ADTIMING

热门品类之交流类应用（Android）：下载量主要集中于WhatsApp Messenger软件

研究理由：日活用户排名第一，下载量排名第三，品类拥有较大流量池。

交流类软件TOP10市场整体平稳，其中《WhatsApp Messenger》以绝对优势位居交流软件第一名，市场趋于稳定；《WhatsApp Business》下载量增长最快，增幅为94%。



ADTIMING

热门品类之交流类应用（Android）：基本被美国企业掌控

子品类分析

- 肯尼亚地区大部分即时通讯软件均是来自于美国，其中日活最多的是《WhatsApp Messenger》和《Messenger》，均为《Facebook》旗下著名通讯软件。
- 非洲本土软件仅有《Phoenix Browser》上榜，但其属于商店分类出现问题的状况，因为这是一个浏览器软件。

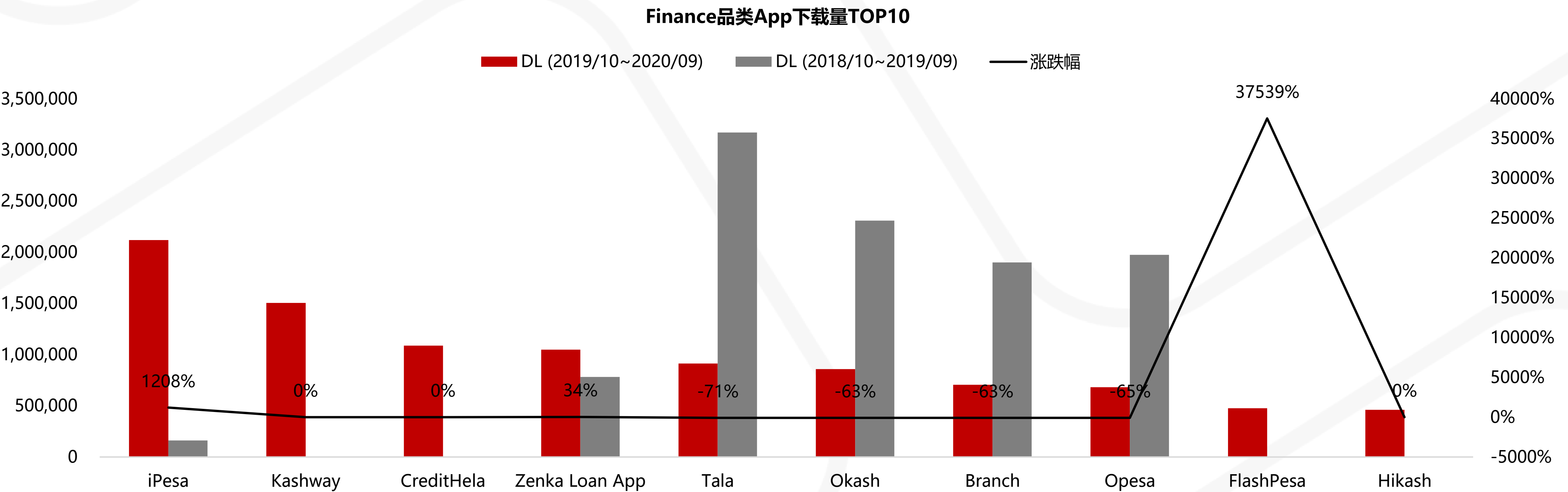
Communication类应用下载量TOP10（Android）

App名称	核心用途	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户
WhatsApp Messenger	即时通讯消息收发手机应用	WhatsApp Inc.	美国	2014/9/30	2,385,023
Opera Mini	浏览器软件	Opera	中国	2014/11/24	173,154
Phoenix Browser	浏览器软件	Verizontal Technology	非洲西部	2016/9/1	57,576
Truecaller	即时通讯工具，可进行语音通话	Truecaller	印度	2014/10/1	88,191
Telegram	即时通讯软件，可群共享大型文件	Telegram FZ	阿拉伯	2014/10/1	68,862
Messenger	收发消息和视频通话全部免费的即时通讯软件	Facebook	美国	2014/5/8	2,109,619
Messenger Lite	相比Messager更加小巧	Facebook	美国	2016/10/3	56,754
WhatsApp Business	商务用通讯软件	WhatsApp Inc.	美国	2018/1/10	39,861
imo free video calls and chat	高清视频通话	imo.im	美国	2014/5/7	36,523
CallApp	拦截恶意来电、识别业务促销电话、拉黑骚扰电话、查询号码及更多	CallApp Caller ID, Manage & Customize your calls	美国	2014/9/24	31,083

热门品类之金融类应用（Android）：整体排名靠前，但是部分App下降明显

研究理由：下载量在肯尼亚排名第二，日活跃用户排名第四。

金融类软件TOP10，近半年迎来一次市场大换血，原先位于前5的软件市场大幅下跌，跌至第四名以外，尤其原先排名第一的《Tala》下载量下跌71%，下跌幅度最大，而《iPesa》《Kashway》《CreditHela》则迅速升为市场前三。



ADTIMING

热门品类之金融类应用（Android）：绝大多数属于肯尼亚本土公司

子品类分析

- 肯尼亚金融软件上榜的几乎都是小额借贷类型，其中《iPesa》涨势迅猛，环比涨幅达1208%，位列下载量榜第一名，且日活跃用户远超第二。
- 《Tala》属于上一个周期下载量极高的软件，但是近一年下载量迅速下跌，环比下降71%。
- 肯尼亚的金融贷款软件基本均为本土产业，仅三家公司来自非洲以外地区。

Finance类应用下载量TOP10（Android）

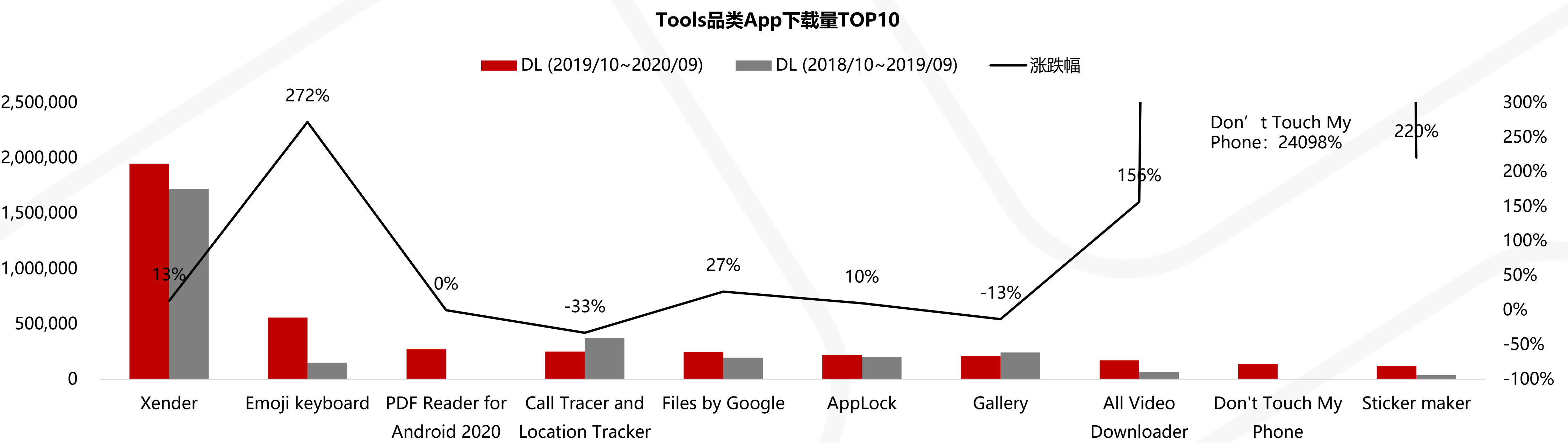
App名称	核心用途	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户
iPesa	专业贷款软件	Xcredit	非洲	2019/7/24	130,130
Kashway	专业贷款软件	wakanda credit	肯尼亚	2020/1/8	81,109
CreditHela	专门用于贷款，审批极快	O-STREAM CL	肯尼亚	2020/4/19	59,448
Zenka Loan App	市场上最灵活的个人贷款平台	Zenka Finance	肯尼亚	2018/11/12	78,018
Tala	专门用于贷款的软件	Tala Mobile	美国	2016/4/4	120,386
Okash	贷款软件，专供18-55岁之间	OneSpot Technology Investment Limited	爱尔兰	2018/2/1	78,749
Branch	通过电话的便捷功能借用	Branch International	美国	2015/3/19	97,215
Opesa	小额贷款软件	TK Limited	肯尼亚	2018/12/5	55,632
FlashPesa	小额贷款软件	Ambush Capital Ltd		2019/9/10	31,487
Hikash	信用现金流动性在线贷款	APPLINK	肯尼亚	2019/12/19	27,354

ADTIMING

热门品类之工具类应用（Android）：品类生命力较强，且下载量排名靠前

研究理由：下载量品类排名第五，略有下降，但日活用户上升，一定程度上说明其生命力。

Android平台工具类应用的下载量整体呈扩张态势，其中《Xender》以绝对优势领先于其它软件，排名第二的表情符号键盘《Emoji keyboard》则涨势喜人，2019年10月至2020年9月市场上涨272%。



热门品类之工具类应用（Android）：最大厂商为中国出海厂商，以文件传输类软件为主

子品类分析

- 工具类软件以文件传输和即时通讯辅助产品（键盘、表情包制作）及照片视频软件为主。
- 下载量及日活跃用户最优越的是《Xender》，主要由于此软件专门为新兴市场设计。
- 《Don't Touch My Phone》的下载量增速较高，或因肯尼亚社会环境所致。

Tools类应用下载量TOP10（Android）

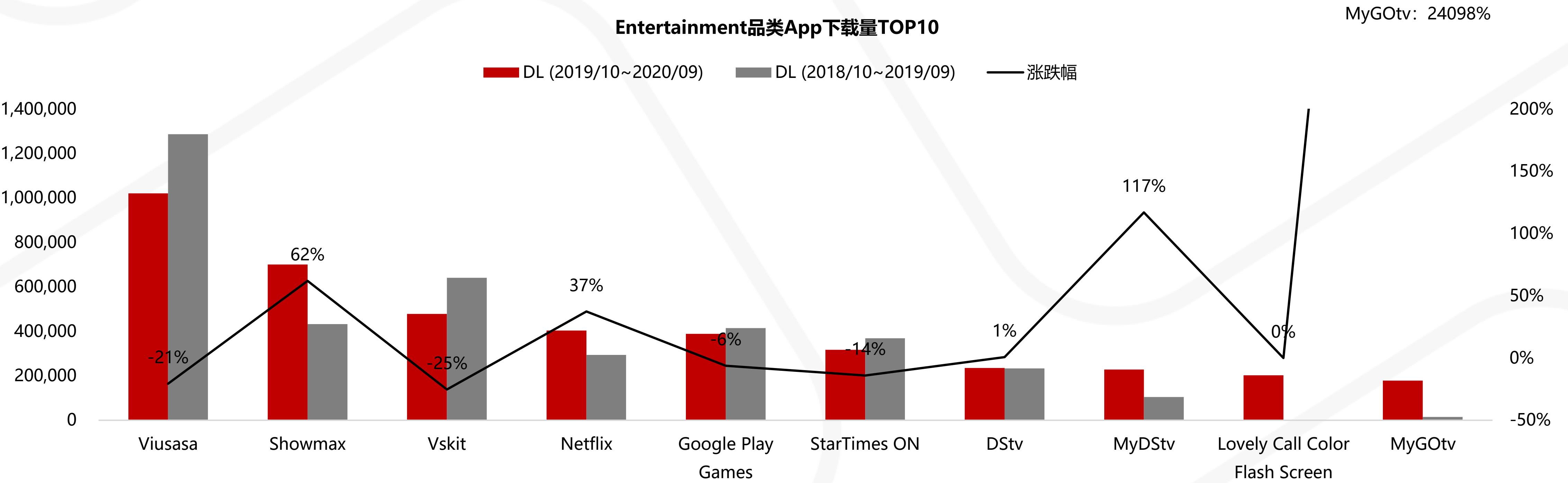
App名称	核心用途	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户
Xender	文件传输软件，支持所有文件格式，主打速度快、可传输大文件及无网络费用	Xender File Sharing Team	中国	2014/6/5	218,079
Emoji keyboard	表情符号键盘，可自定义键盘字体并且带有极丰富的表情符号	Emoji Keyboard & Sticker Design Team		2015/1/8	50,932
PDF Reader for Android 2020	管理和查看PDF文件，可进行批注	iVila Studio		2019/12/23	14,016
Call Tracer and Location Tracker	呼叫者位置追踪及地图功能，并且具备通话录音和个人位置追踪功能	AndUtil		2018/6/18	18,360
Files by Google	手机清理、文件整理、离线传输、云端备份	Google LLC	美国	2017/11/9	19,363
AppLock	应用锁，可隐藏图片等文件	DoMobile Lab	中国	2014/4/8	5,552
Gallery	照片和视频整理软件	GrowUp Apps		2018/11/21	4,702
All Video Downloader	视频下载器	Best Video Downloader & Music Downloader		2018/11/12	11,327
Don't Touch My Phone	电话防盗警报，他人触摸的话会发出警报	Best Security Apps		2019/3/26	7,372
Sticker maker	表情包制作软件，可用照片制作表情包	Viko & Co.		2018/11/1	7,797

ADTIMING

热门品类之娱乐类应用（Android）：下载量下降主要由于头部软件没落

研究理由：日活跃用户排名第六且环比上涨为6%，下载量下降主要由于头部软件没落。

2019年10月至2020年9月肯尼亚Android系统娱乐类软件市场下载量整体略有下降，其中Lovely Call Color Flash Screen、MyGOtv为新晋TOP10软件，但排名第一的音乐电视频道Viusasa下载量却有所下跌，市场下跌21%。



ADTIMING

热门品类之娱乐类应用（Android）：绝大多数为非洲本土企业发行的软件，以视频软件为主

子品类分析

- 娱乐软件集中在视频播放类型，发行商归属除了美、中外，均为非洲本土企业。
- 其中有一个是中国的出海企业，下载量虽然一般但是其日活跃用户较多。
- Multichoice Support Services (Pty) Ltd在肯尼亚的上榜软件较多，但是整体数据不如其它软件。

Entertainment类应用下载量TOP10（Android）

App名称	核心用途	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户
Viusasa	提供娱乐和信息视频内容，是肯尼亚的音乐和电视频道	Content Aggregation Limited	肯尼亚	2017/8/22	505
Showmax	观看电影，包含本地及国际多种影片	Showmax s.r.o.		2015/8/19	1,123
Vskit	短视频软件	AFMOBI NIGERIA LIMITED	中国	2018/3/16	38,180
Netflix	奈飞旗下的播放器，电视节目及各类视频	Netflix, Inc.	美国	2010/4/1	8,906
Google Play Games	游戏应用商店	Google LLC	美国	2014/5/2	43,081
StarTimes ON	视频流媒体服务，包括电视直播、足球、电影、新闻等等	Free TV & Live Football Game, StarTimes Inc.	中国	2015/7/28	33,115
DStv	视频播放软件，可观看DStv的娱乐节目	Multichoice Support Services (Pty) Ltd	南非	2011/9/30	1,556
MyDStv	管理DStv帐户的软件	Multichoice Support Services (Pty) Ltd	南非	2018/10/5	775
Lovely Call Color Flash Screen	可设置呼叫屏幕、彩铃的软件	ChunFaiFan		2020/3/30	10,483
MyGOtv	Gotv账户管理软件	Multichoice Support Services (Pty) Ltd	南非	2019/3/11	253

ADTIMING

肯尼亚iOS市场热门应用小结

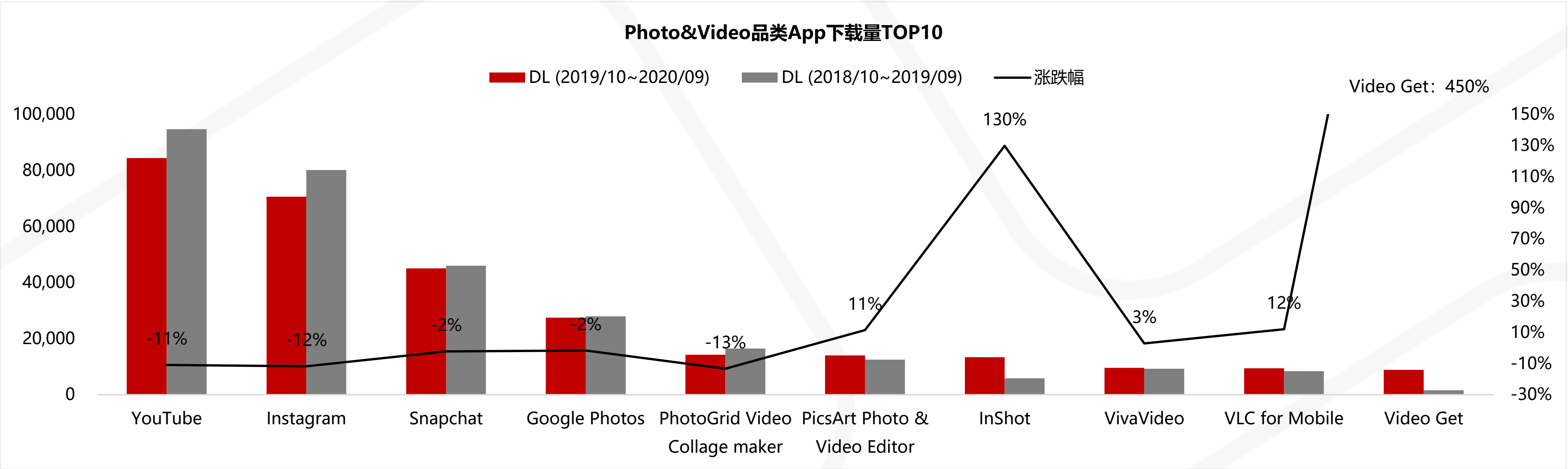
- **照片和视频类应用**：作为iOS平台下载量排名第二，日活跃用户排名第三的品类，肯尼亚市场基本被美国厂商掌控。TOP10中大多是处理器类软件，即帮助用户编辑图片和视频，其中《YouTube》和《Instagram》下载量排名第一和第二，《 InShot》和《Video Get》市场增长最快，DL分别增长130%和450% 。
- **社交类应用**：作为iOS平台下载量排名第三，日活跃用户排名第一的品类，垂类基本被美国厂商的应用占据，且头部下载量略有缩水。TOP10中《WhatsApp Messenger》和《Facebook》最受欢迎，分别位居下载量第一和活跃用户第一。《Houseparty》市场增长最快，DL增长644%。头部软件的下载量大多上升，市场或许在平稳扩张中。
- **娱乐类应用**：作为iOS平台活跃用户排名第二的品类，市场整体扩张。 TOP10中，排名第一的《TikTok》的下载量增加117%，增长幅度最大，美国占据三成市场，肯尼亚本地的软件占据两成。
- **实用工具类应用**：作为iOS平台前十品类中“赚钱”能力提升最快的品类，肯尼亚工具类软件头部市场的下载量有所缩水，且多被美国和中国的老牌厂商霸占。其中一款键盘主题皮肤软件《Fonts Art》逆势而上，市场增长最快，下载量增长471750% 。

ADTIMING

热门品类之照片和视频类应用（iOS）：品类下载及日活排名均靠前

研究理由：全品类中下载量第2名，日活用户第3名；且保持环比上涨趋势。

2019年10月至2020年9月肯尼亚iOS系统照片与视频类软件的市场略有缩水，下载量前五名的软件均呈现不同程度的环比下降趋势，其中排名第一和第二的《YouTube》和《Instagram》的下载量分别下降11%和12%。排名较为靠后的《InShot》和《Video Get》市场增长最快，DL分别增长130%和450%。



ADTIMING

热门品类之照片和视频类应用（iOS）：大部分均为美国厂商旗下的软件，基本为《Instagram》或《Facebook》衍生的处理软件

子品类分析

- 照片与视频软件多为处理器类型，即帮助用户编辑图片和视频，主要由美国厂商提供。
- 中国出海厂商QuVideo Inc的《VivaVideo》表现较好，下载量环比上涨3%。
- 虽然Instagram的下载量屈居第二，但是日活跃用户高达116K，远超其它软件。

Photo&Video类应用下载量TOP10（iOS）

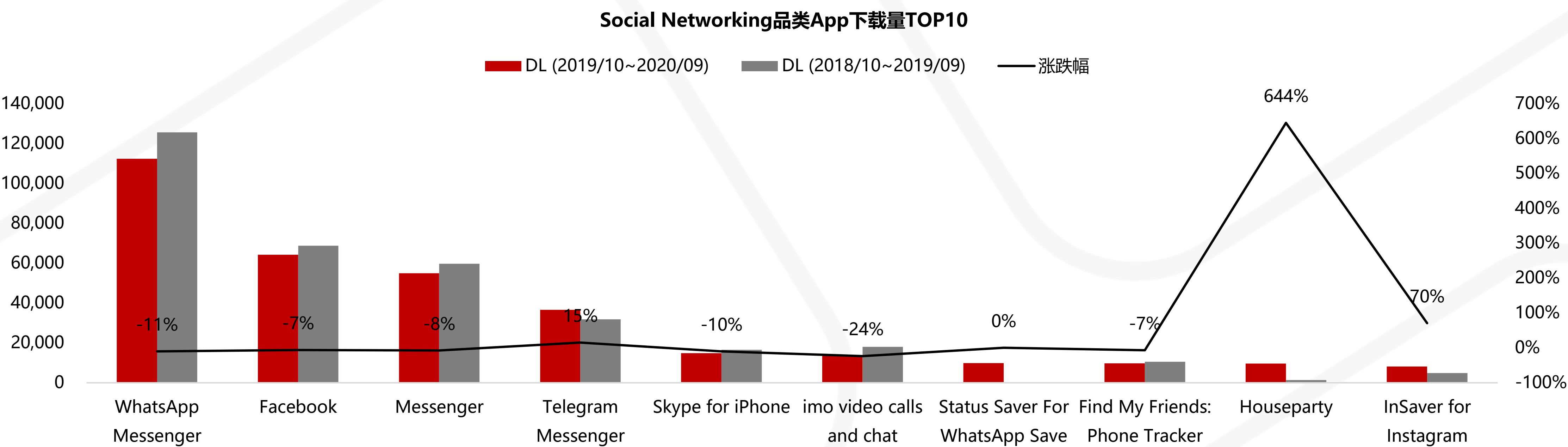
App名称	核心用途	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户
YouTube	观看或者上传视频	Google LLC	美国	2012/9/11	32,375
Instagram	图片社交软件，可分享日常生活	Instagram, Inc.	美国	2010/10/6	115,589
Snapchat	图片社交软件，用户可在软件中聊天	Snap, Inc.	美国	2011/7/13	28,308
Google Photos	云端存储图片及视频，可制作电子相册	Google LLC	美国	2015/5/28	2,658
PhotoGrid Video Collage maker	图品拼贴与制作软件，可在社区内分享图片	KS Mobile, Inc.	韩国	2012/8/1	1,737
PicsArt Photo & Video Editor	一款照片和视频编辑器	PicsArt, Inc.	美国	2013/1/2	1,658
InShot	视频处理软件，专门为ins设计	InstaShot Inc.	印度	2015/6/11	1,183
VivaVideo	视频编辑软件	QuVideo Inc.	中国	2014/5/1	1,006
VLC for Mobile	iPad，iPhone和iPod touch的免费VLC媒体播放器的端口。可以直接播放大多数格式的电影，节目和音乐，而无需进行转换。	VideoLAN	法国	2013/7/19	1,033
Video Get	视频制作软件，可以对照片和视频进行编辑并加入音乐	Khanh Le Ngoc		2019/2/3	551

ADTIMING

热门品类之社交类应用（iOS）：iOS较强品类，几乎是最大流量池

研究理由：全品类中下载量第3名，日活跃用户第1名，且均保持环比上升趋势。

2019年10月至2020年9月肯尼亚iOS系统的社交类软件的市场略有缩水，排名第一和第二的《WhatsApp Messenger》和《Facebook》的下载量分别下降11%和7%，排名较为靠后的《Houseparty》市场增长最快，DL增长644%。



ADTIMING

热门品类之社交类应用 （iOS）：垂类基本被美国厂商的应用占据

子品类分析

- Social Networking垂类下载量前十的软件基本均来自于美国的开发商。
- 2020年新上线的《Status Saver For WhatsApp Save》跻身前十且IAP营收达2K。
- 日活跃用户人数最多的软件为《Facebook》，且其IAP营收高达5K。

Social Networking类应用下载量TOP10（iOS）

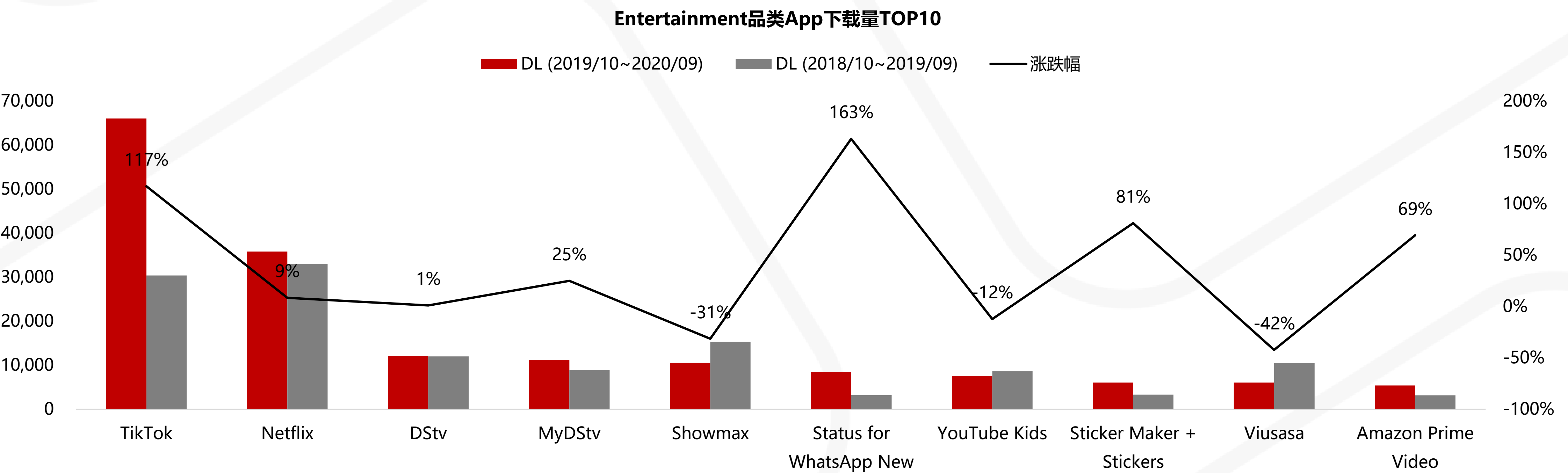
App名称	核心用途	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户
WhatsApp Messenger	即时通讯消息收发手机应用	WhatsApp Inc.	美国	2009/5/4	61,408
Facebook	社交软件，用于交友及展示生活	Facebook, Inc.	美国	2008/7/11	150,628
Messenger	免费多合一通讯应用程序	Facebook, Inc.	美国	2011/8/9	99,817
Telegram Messenger	消息传递应用程序，它通过遍布全球的独特的分布式数据中心网络与人们联系。	Telegram FZ-LLC	沙特	2013/8/14	4,192
Skype for iPhone	即时通讯软件、可视频可文字	Skype Communications S.a.r.l	卢森堡	2009/3/31	2,380
imo video calls and chat	高清视频通话	imo.im	美国	2009/12/5	2,105
Status Saver For WhatsApp Save	视频制作软件，适用于WhatsApp WA Business和WhatsApp App的所有照片和视频	Edgard Chammas		2020/2/23	473
Find My Friends: Phone Tracker	定位朋友、监控电池、分享位置信息	BPMobile	美国	2018/4/7	755
Houseparty	视频聊天软件	Life On Air, Inc	美国	2016/1/13	868
InSaver for Instagram	可以在应用程序中保存来自Instagram的所有喜欢的帖子	Euroz Software Company Inc.	美国	2018/4/5	575

ADTIMING

热门品类之娱乐类应用（iOS）：肯尼亚较大存量市场，市场整体扩张

研究理由：全品类中下载量排名前十以内，环比上涨10%，日活用户第2名，环比上升12%，可以算是较大的存量市场。

2019年10月至2020年9月肯尼亚iOS系统的娱乐类软件的市场整体扩张，排名第一的《TikTok》的下载量增加117%，排名较为靠后的《Status for WhatsApp New》市场增长最快，DL增长163%。



ADTIMING

热门品类之娱乐类应用（iOS）：非洲本土软件与美国制造分庭抗礼

子品类分析

- 美国知名厂商Netflix、Google和AMZN Mobile LLC各自上榜一款视频软件。
- 《DStv》和《MyDStv》均为非洲本土软件。
- 《Viusasa》为肯尼亚本土厂商制作的视频软件，考虑到语言问题设计了多款语言。
- 日活跃用户最多的软件是《YouTube Kids》，结合汤姆猫系列软件的火热，侧面反映肯尼亚人口极度年轻化的状况。

Entertainment类应用下载量TOP10（iOS）

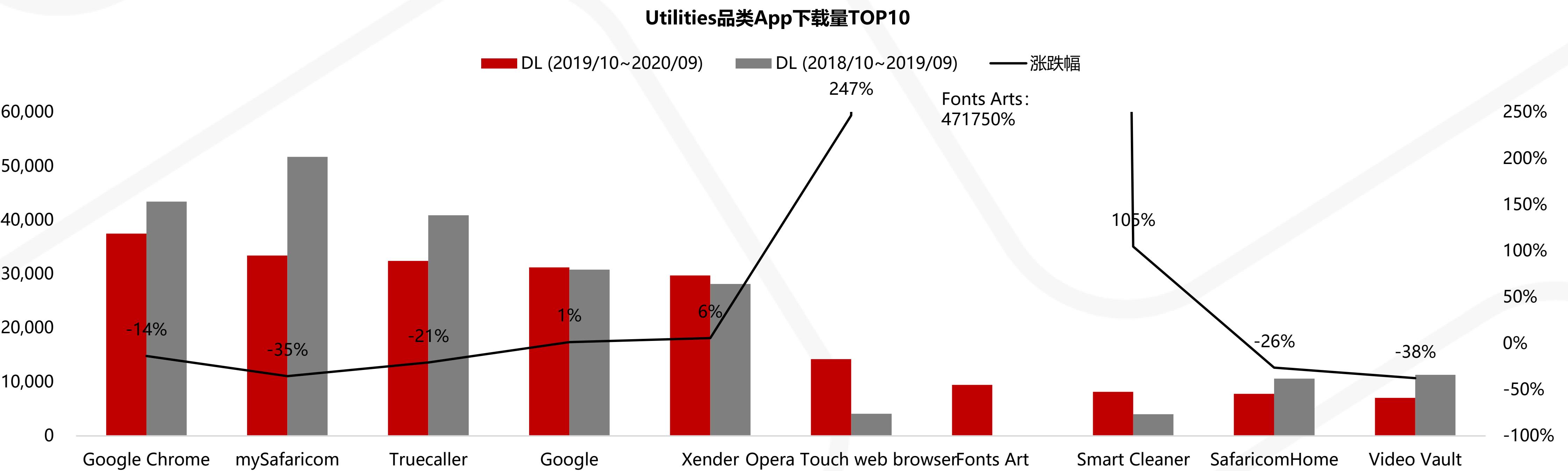
App名称	核心用途	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户
TikTok	短视频分享、观看软件	TikTok Inc.	中国	2014/4/2	6,750
Netflix	观看电视节目和电影	Netflix, Inc.	美国	2010/4/1	8,906
DStv	视频播放软件，可观看DStv的娱乐节目	Multichoice Support Services (Pty) Ltd	南非	2011/9/30	1,556
MyDStv	管理DStv帐户的软件	Multichoice Support Services (Pty) Ltd	南非	2018/10/5	775
Showmax	主要用来观看电影	Showmax s.r.o.	捷克	2015/8/19	1,123
Status for WhatsApp New	社交软件，支持5种以上印度当地语言，包括印地语，泰卢固语，孟加拉语，泰米尔语，古吉拉特语，马拉地语	Nexogen Private Limited	印度	2016/9/22	755
YouTube Kids	YouTube的儿童版	Google LLC	美国	2015/2/23	264,180
Sticker Maker + Stickers	制作表情包	Daily Apps	摩洛哥	2018/8/2	462
Viusasa	是肯尼亚的VOD平台，可随时随地在任何设备上以英语，斯瓦希里语和白话语提供最佳的娱乐和信息视频内容，肯尼亚的音乐和电视频道	Content Aggregation Limited	肯尼亚	2017/8/22	505
Amazon Prime Video	主要用来看亚马逊版权的电影	AMZN Mobile LLC	美国	2012/7/31	651

ADTIMING

热门品类之实用工具类应用（iOS）：前十品类中“赚钱”能力提升最快的

研究理由：全品类中下载量和日活用户均位列前十，且其IAP营收环比上涨为前十品类最高（30%）。

2019年10月至2020年9月肯尼亚iOS系统的工具类软件的市场整体缩水，排名三的软件下载量均下跌，下跌幅度在14%~35%；排名较为靠后的《Fonts Art》为市场新兴软件，市场增长最快，DL增长471750%。



热门品类之实用工具类应用（iOS）：垂类格局基本固定，较多为大厂老牌软件

子品类分析

- 日活跃用户最多的是Google旗下的两款软件，分别为《Google Chrome》和《Google》。
- 结合下载量可知2019年上线的《Fonts Art》增长较快，但是日活跃用户仅500左右。
- Utilities垂类下，下载量TOP 10的软件均为2019年及以前上线，可知该垂类格局基本固定。

Utilities类应用下载量TOP10（iOS）

App名称	核心用途	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户
Google Chrome	浏览器软件	Google LLC	美国	2012/6/28	4,593
mySafaricom	可转账、购物、查询余额	Safaricom Limited	英国	2016/5/17	3,003
Truecaller	识别并阻止垃圾邮件呼叫或SMS，搜索未知号码，与朋友通话和聊天。	True Software Scandinavia AB	瑞典	2012/3/28	4,199
Google	Google主屏幕小部件，可以快速访问Google搜索。	Google LLC	美国	2008/7/11	4,861
Xender	文件传输软件，支持所有文件格式，主打速度快、可传输大文件及无网络使用费	Beijing Anqi Zhilian Technology Co. Ltd.	中国	2014/8/3	3,065
Opera Touch web browser	浏览器软件	Opera Software AS	中国	2018/10/2	960
Fonts Art	拥有字体集、各种符号、深色键盘主题等	AIBY	美国	2019/9/20	510
Smart Cleaner	手机清理软件	BPMobile	美国	2017/1/26	596
SafaricomHome	查看家庭光纤帐户详细信息，包括到期日、查询包裹	Safaricom Limited	英国	2018/11/20	543
Video Vault	从各软件导入或导出视频，并做加密处理	huan LU	-	2017/11/27	578

ADTIMING

BEST TIMING FOR ADS



肯尼亚：热门软件分析

Casino案例分析1：《Cash Frenzy™ Casino》，Android垂类下载量第二，表现优异的中国出海厂商



《Cash Frenzy™ Casino》于2019年在Android平台上线，是一款非真金类型的老虎机类博彩游戏。软件支持内购，一般来说充值是为了得到更多硬币。开发商为北京博乐科技有限公司，该公司多款博彩游戏在全球获得优秀成绩，如：《Lotsa Slots》《Jackpot Mania™》。软件用户随年龄提高占比逐渐加大，且软件用户平均年龄为44岁（男性）和48岁（女性），男女比例基本一致。

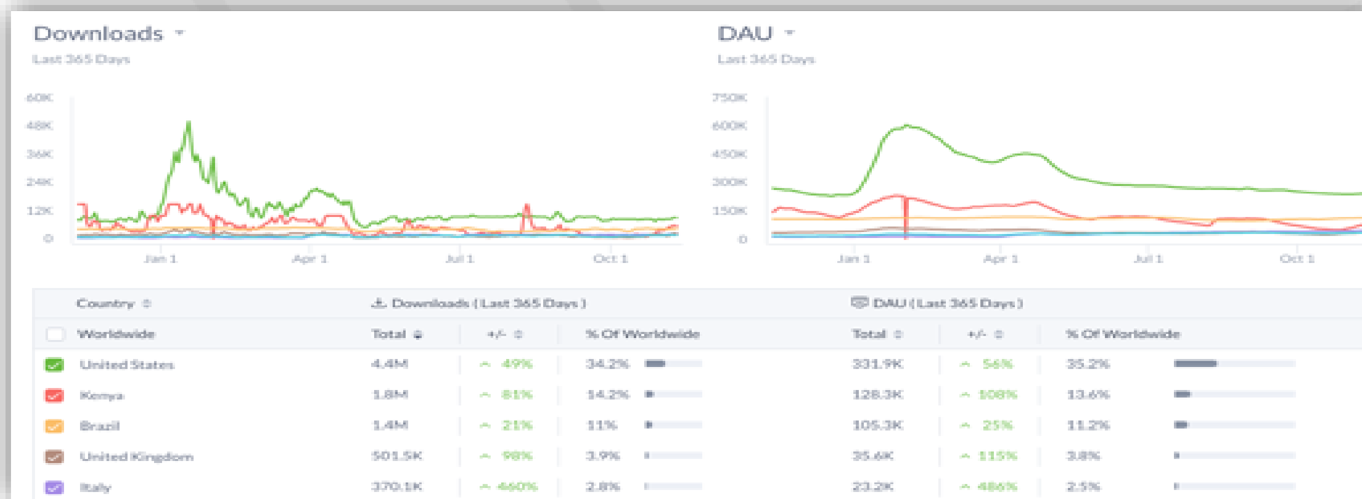




《 Cash Frenzy™ Casino》商店页截图

特点分析

- 投放地区：过去一年中，《Cash Frenzy™ Casino》在Android平台TOP5投放地区是美国、肯尼亚、巴西、英国、意大利。
- 近1年游戏主要于2019年12月底在美国和肯尼亚开始起量，并于2020年8月初在肯尼亚再次加大获客力度。除美国外，流量主要集中于肯尼亚地区。



Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
United States	4.4M	49%	34.2%	331.9K	56%	35.2%
Kenya	1.8M	81%	14.2%	128.3K	108%	13.6%
Brazil	1.4M	21%	11%	105.3K	25%	11.2%
United Kingdom	501.5K	98%	3.9%	35.6K	115%	3.8%
Italy	370.1K	460%	2.8%	23.2K	486%	2.5%

数据说明：数据来源于Apptopia，分析用户画像数据为2020年10月25日至11月25日美国市场的用户数据
取数时间：2020年11月26

ADTIMING

Casino案例分析2：《Teen Patti by Octro》营收第六名，月活跃用户超过401K，且ARPPU上升极快

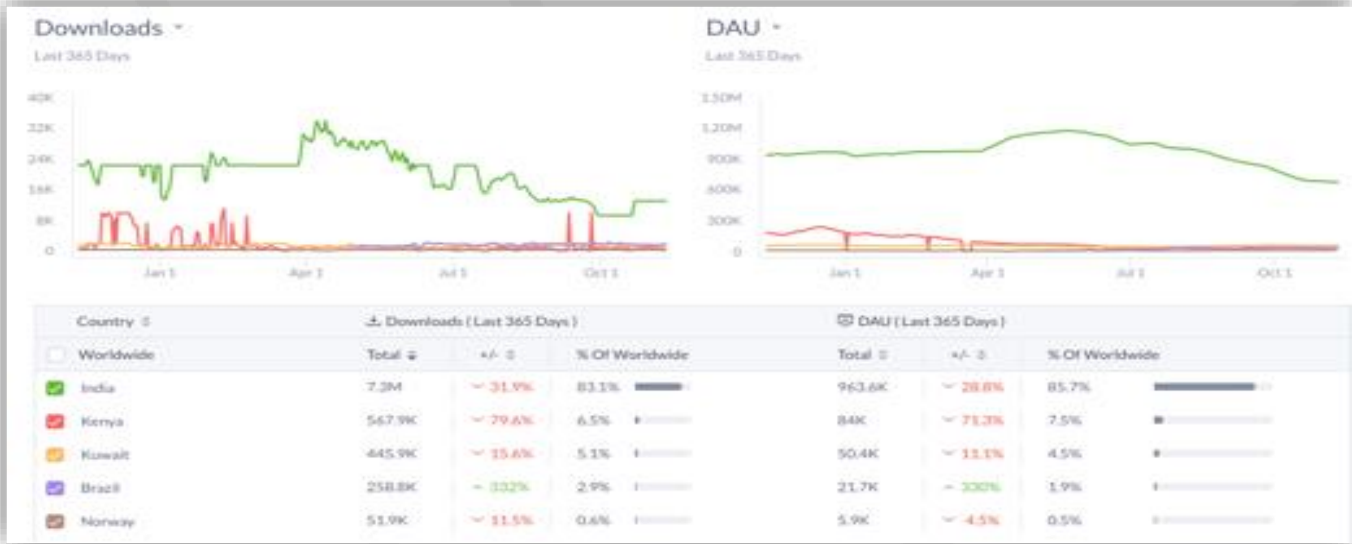
《Teen Patti by Octro》于2014年在Android平台上线，是印度赌博纸牌游戏，翻译意为“三纸牌”，可以称为“印度版炸金花”。隶属于印度知名游戏公司Octro，是印度第一家在游戏发布两年内累计在Google Play应用商店里下载总数超1000万的开发商，拥有TeenPatti，拉米游戏（Rummy）、Tambola、Carrom等多款游戏产品。软件用户集中在19～34岁的男性群体中，软件用户平均年龄较低，且男性占据绝大部分（86%）。



《Teen Patti by Octro》商店页截图

特点分析

- 投放地区：过去一年中，《Teen Patti by Octro》在Android平台TOP5投放地区是印度、肯尼亚、科威特、巴西、挪威。
- 近1年游戏主要于2020年3月底在印度开始起量，于2019年11月底至2020年2月底期间多次加大获客力度，除印度本土外主要在肯尼亚获客。

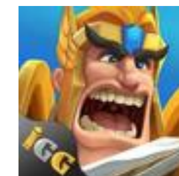


Country	Downloads (Last 365 Days) Total	+/-	% Of Worldwide	DAU (Last 365 Days) Total	+/-	% Of Worldwide
Worldwide						
India	7.3M	↓31.9%	83.1%	963.6K	↓28.8%	85.7%
Kenya	567.9K	↓79.6%	6.5%	84K	↓71.3%	7.5%
Kuwait	445.9K	↓15.6%	5.1%	50.4K	↓11.1%	4.5%
Brazil	258.8K	↑332%	2.9%	21.7K	↑300%	1.9%
Norway	51.9K	↓11.5%	0.6%	5.9K	↓4.5%	0.5%

数据说明：数据来源于Apptopia，分析用户画像数据为2020年10月25日至11月25日美国市场的用户数据
取数时间：2020年11月26

ADTIMING

Strategy案例分析：《Lords Mobile》流量与IAP营收双料冠军，优秀的中国出海厂商



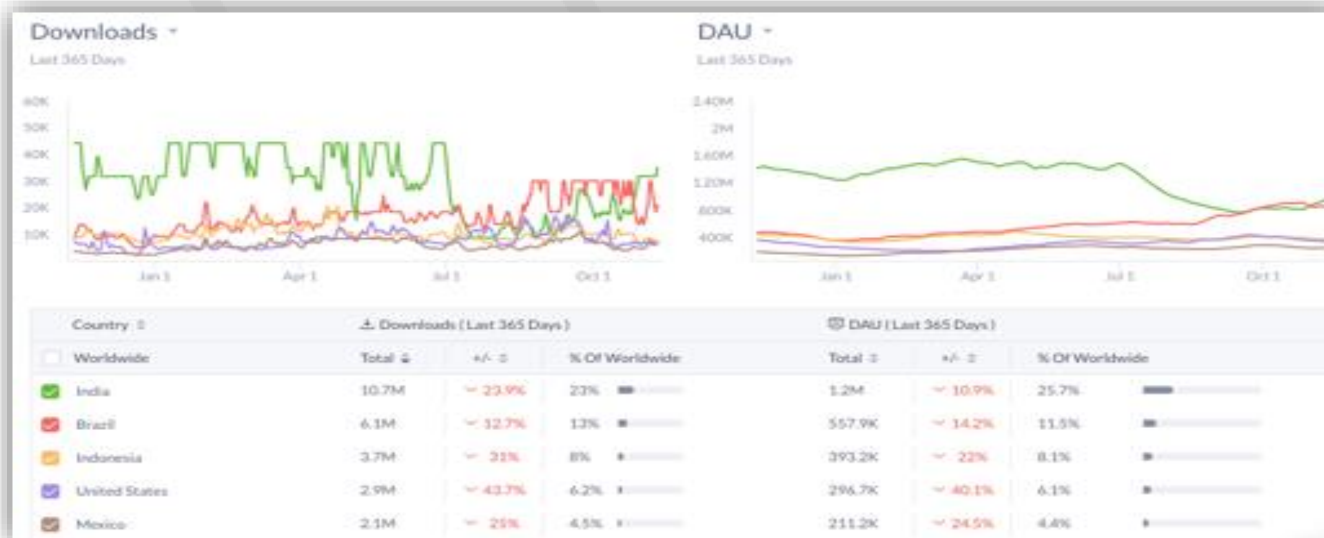
《Lords Mobile》于2016年在Android平台上线，是一款融合RPG元素的SLG策略游戏。支持全球共服，世界各地玩家数据均可同步，并通过精确的多语言系统增强玩家的交流体验。隶属于IGG， 是2016年度中国十大海外拓展游戏企业。软件用户集中在19～34岁的男性群体中，软件用户平均年龄较低（男性29岁，女性32岁），且男性占据绝大部分（73.9%）。



《Lords Mobile》商店页截图

特点分析

- 投放地区：过去一年中， 《Lords Mobile》在Android平台TOP5投放地区是印度、巴西、印尼、美国、墨西哥。
- 近1年游戏在TOP 5地区均有不同程度的买量行为，以印度地区最为突出，从2020年1月初至2010年7月初每1～2周进行一次买量，此外，从2020年8月中旬开始主要于巴西地区发力，2020年9月底，巴西地区流量首次超过印度地区。



Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
India	10.7M	23.9%	23%	1.2M	10.9%	25.7%
Brazil	6.1M	12.7%	13%	557.9K	14.2%	11.5%
Indonesia	3.7M	31%	8%	393.2K	22%	8.1%
United States	2.9M	43.7%	6.2%	296.7K	40.1%	6.1%
Mexico	2.1M	25%	4.5%	211.2K	24.5%	4.4%

数据说明：数据来源于Apptopia，分析用户画像数据为2020年10月25日至11月25日美国市场的用户数据
取数时间：2020年11月26

Sports案例分析：《World Soccer League》为Android平台垂类下载量第一名



《World Soccer League》于2015年在Android平台上线，是一款模拟真实足球赛的软件，画风十分写实，可以说是“手机版实况足球”。隶属于Mobirix，此为一家韩国游戏开发商，旗下多款休闲游戏，如《Catapult Quest》《细胞扩张战争》。软件用户集中在1～34岁的男性群体中，软件用户平均年龄较低（男性28岁，女性33岁），且男性占据大部分（67%）。

特点分析

- 投放地区：过去一年中，《Lords Mobile》在Android平台TOP5投放地区是印尼、印度、巴西、土耳其、泰国。
- 近1年游戏在TOP5地区均有不同程度的买量行为，以印尼地区最为突出，主要于2019年12月初和2020年7月初在该地加大获客力度；此外，游戏于2020年2月初在TOP5地区进行过一次统一大力度获客行为。





《World Soccer League》商店页截图



Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
Indonesia	7.2M	4.6%	20.8%	760.5K	4.7%	21.4%
India	3.6M	8.2%	10.3%	394.8K	14%	11.1%
Brazil	3.6M	9.3%	10.3%	357.7K	7.2%	10.1%
Turkey	2.9M	24%	8.2%	277.2K	33%	7.8%
Thailand	2.1M	27%	5.9%	198K	28%	5.6%

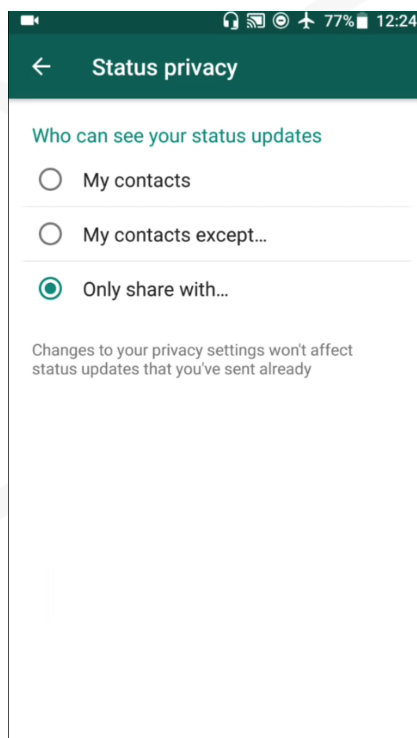
数据说明：数据来源于Apptopia，分析用户画像数据为2020年10月25日至11月25日美国市场的用户数据
取数时间：2020年11月26

ADTIMING

即时通讯案例分析：《WhatsApp Messenger》垂类下载量第一，日活跃用户第一



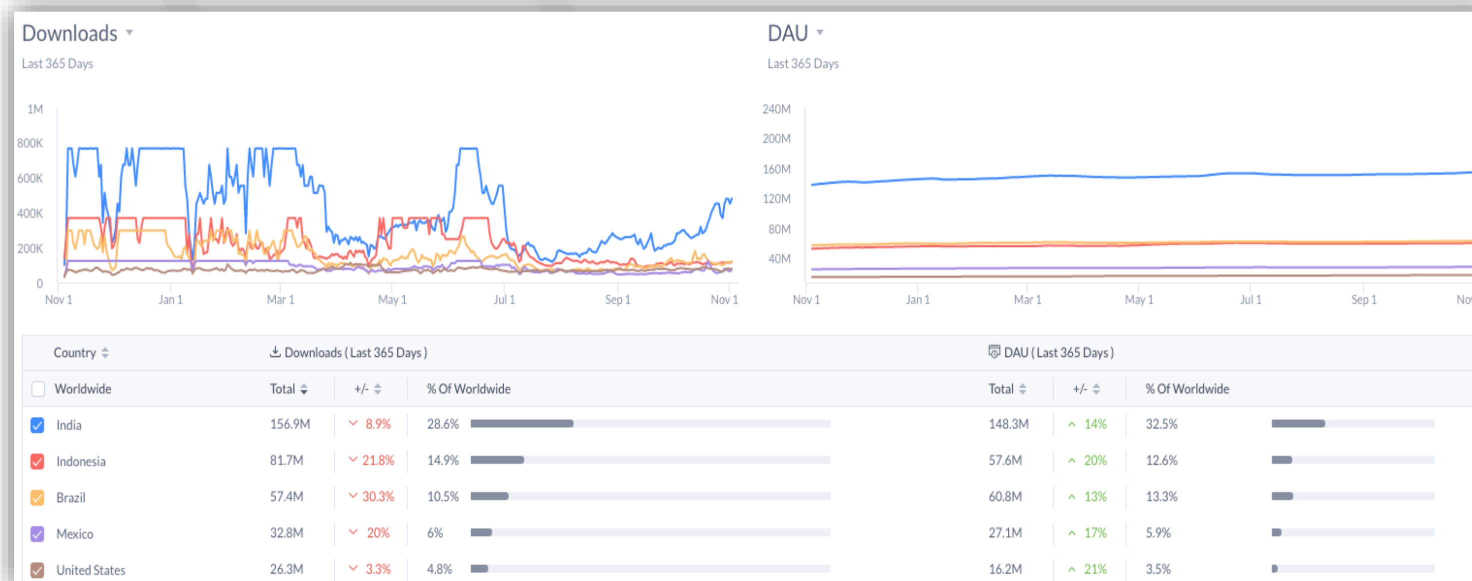
《WhatsApp Messenger》于2014年在Android平台上线，是一个传统即时通讯工具，不限格式，可语音、可文字。软件主打极简主义，和微信的承载多方流量入口，上线各种生活需求应用和线上支付不同，《 WhatsApp Messenger》坚持作一款通讯软件，目前其日活在全球已超过15亿。



《WhatsApp Messenger》
应用截图

数据分析

- 投放地区：过去一年中，《WhatsApp Messenger》主要投放地区为印度、印尼、巴西、墨西哥、美国。
- 近1年下载量、日活等指标出现明显下降。



Country	Downloads (Last 365 Days) Total	+/-	% Of Worldwide	DAU (Last 365 Days) Total	+/-	% Of Worldwide
Worldwide						
India	156.9M	8.9%	28.6%	148.3M	14%	32.5%
Indonesia	81.7M	21.8%	14.9%	57.6M	20%	12.6%
Brazil	57.4M	30.3%	10.5%	60.8M	13%	13.3%
Mexico	32.8M	20%	6%	27.1M	17%	5.9%
United States	26.3M	3.3%	4.8%	16.2M	21%	3.5%

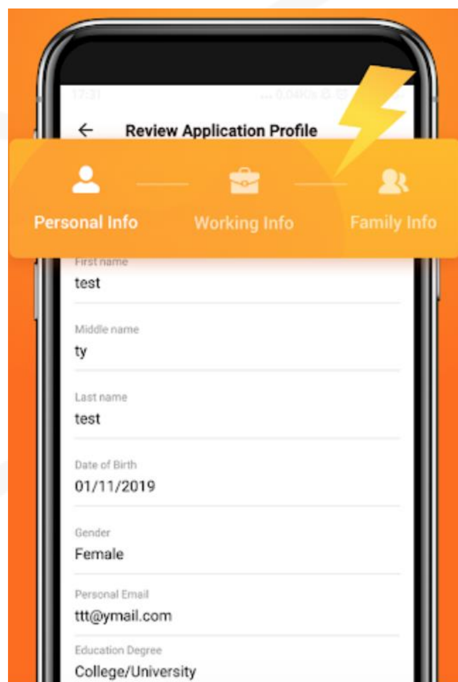
数据说明：数据来源于Apptopia
取数时间：2020年11月26

ADTIMING

金融案例分析1：《iPesa》为Android垂类下载量第一，非洲本土表现较突出的App



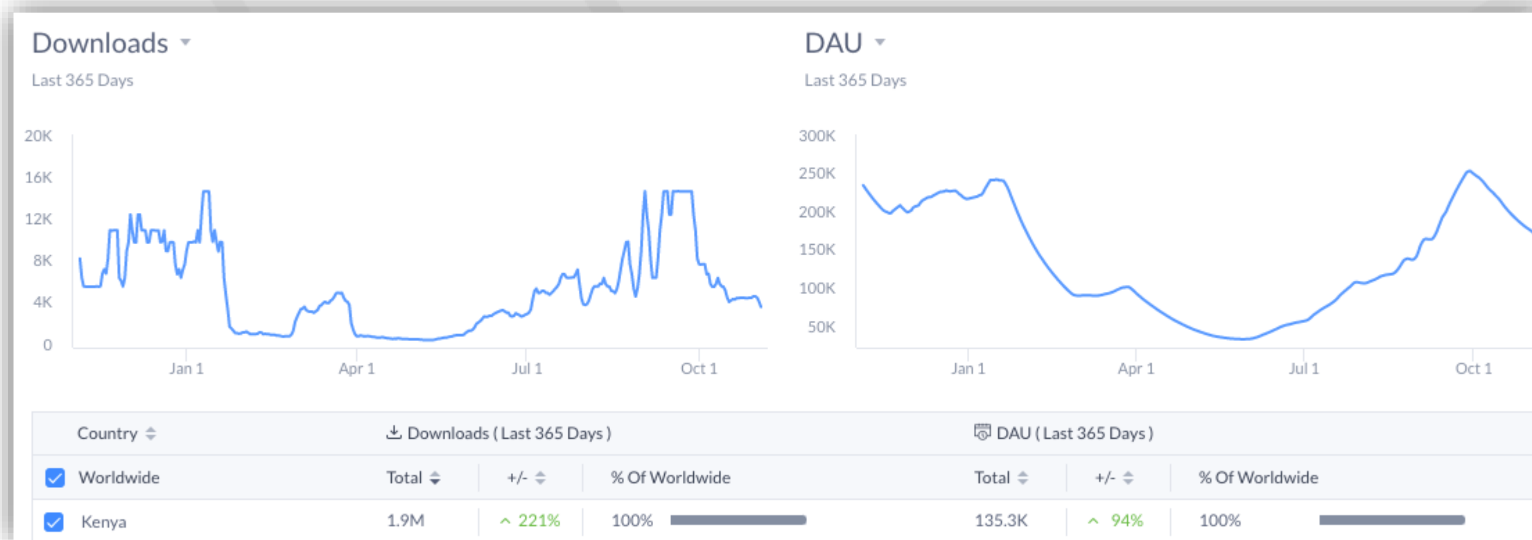
《iPesa》于2019年在Android平台上线，是一个专门为个人提供小额贷款的金融性质软件，包体仅6.6M，极度贴合肯尼亚的手机状况。软件主打小额借贷，贷款额度从500 Ksh至50000 Ksh，贷款时限为91天～180天。



《iPesa》商店页截图

特点分析

- 投放地区：过去一年中， iPesa仅在肯尼亚上线。
- 近1年下载量、日活等指标大幅度上升，上线初期于19年11月中旬买量，之后从2020年6月中旬到10月初多次加大获客力度。



Country	Downloads (Last 365 Days) Total	+/-	% Of Worldwide	DAU (Last 365 Days) Total	+/-	% Of Worldwide
Worldwide						
Kenya	1.9M	221%	100%	135.3K	94%	100%

数据说明：数据来源于Apptopia
取数时间：2020年11月26

ADTIMING

金融案例分析2：《Tala》是一款美国出海应用，近期下降趋势明显



《Tala》于2016年在Android平台上线，主打线上小额贷款，其公司归属地为美国，主要向肯尼亚、菲律宾等待发展国家投放小额贷款业务，一开始接受度极高，2018年还获得了Paypal的战略投资，但是后期随着各种“吸血贷款” “年化利率180%”等丑闻频出，下载量骤降，但是日活用户依旧较多，原因可能是大部分人需要长期还款。



《Tala》网站截图



《Tala》软件截图

特点分析

- 投放地区：过去一年中，《Tala》主要面向菲律宾、墨西哥和肯尼亚，其中菲律宾的下载量最大。
- 近1年中，软件于2020年1月初在菲律宾大幅度买量，于2020年3月初和7月底于墨西哥加大获客力度，从2020年3月底到5月底进行多次买量。





数据说明：数据来源于Apptopia
取数时间：2020年11月26

ADTIMING

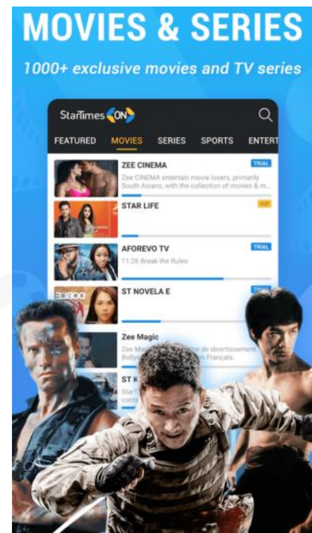
娱乐案例分析1：《StarTimes ON》为Android垂类下载量第六，日活用户超三万人

ON
StarTimes

《StarTimes ON》于2015年在Android平台上线，是非洲领先的视频流媒体服务，用于在手机上观看直播电视和娱乐节目。全球有超过2000万用户安装了该应用程序。包体仅11M，极度贴合非洲的手机状况。



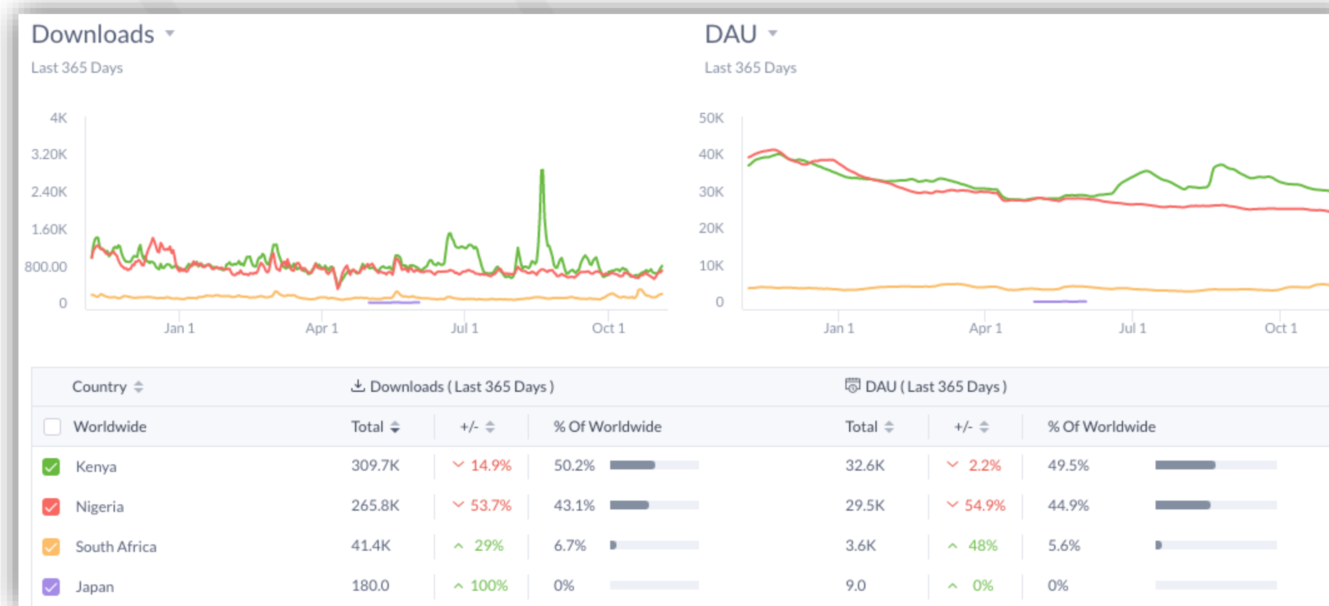
《StarTimes ON》官网截图



《StarTimes ON》商店页截图

特点分析

- 投放地区：过去一年中，《StarTimes ON》主要在肯尼亚、尼日利亚、南非和日本进行投放。
- 近1年下载量、日活等指标在部分地区有所下滑，软件在这四个国家一直保持一定量级的获客行为，仅在肯尼亚于2020年6月中旬和8月中旬加大过获客力度。



Country	Downloads (Last 365 Days) Total	+/-	% Of Worldwide	DAU (Last 365 Days) Total	+/-	% Of Worldwide
Worldwide						
Kenya	309.7K	14.9%	50.2%	32.6K	2.2%	49.5%
Nigeria	265.8K	53.7%	43.1%	29.5K	54.9%	44.9%
South Africa	41.4K	29%	6.7%	3.6K	48%	5.6%
Japan	180.0	100%	0%	9.0	0%	0%

数据说明：数据来源于Apptopia
取数时间：2020年11月26

ADTIMING

娱乐案例分析2：《Vski》中国出海应用，垂类下载量第三名，日活用户较多



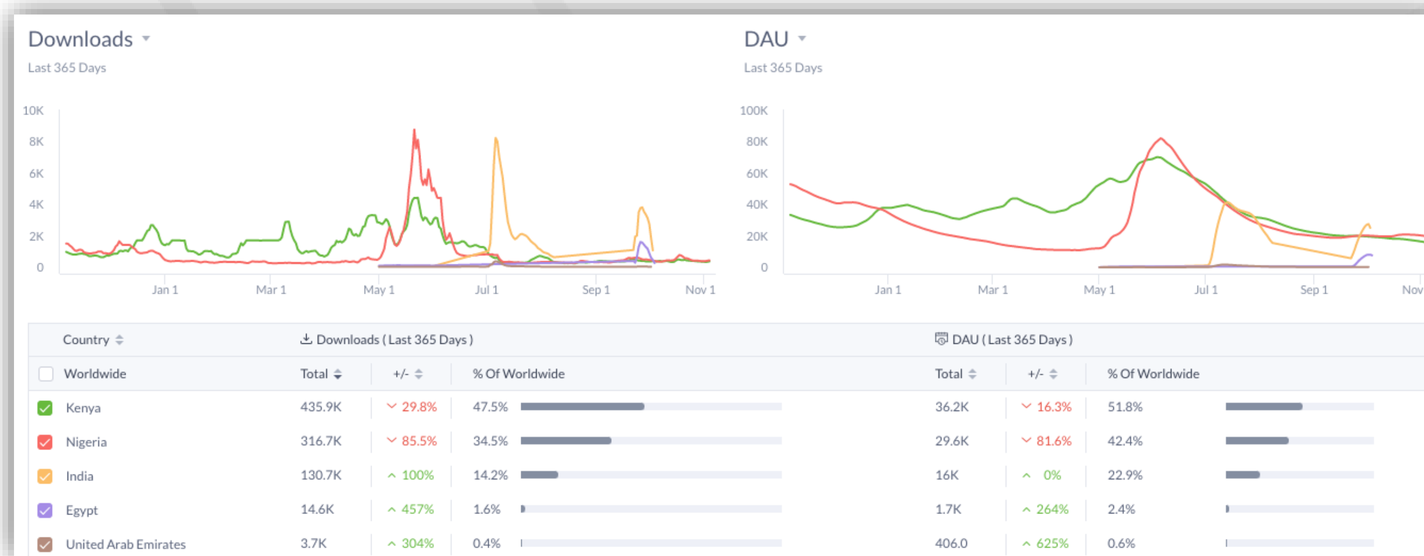
《Vskit》于2018年在Android平台上线，由总部位于深圳的“非洲手机大王”传音控股与网易共同创办的合资公司传易集团所打造，是一个类似于“抖音”的短视频创作平台，用户通过该APP可以拍摄15秒以内的短视频并上传分享到平台上。软件用户多达1200万，主要覆盖撒哈拉以南非洲国家，支持英语、法语、斯瓦希里语和阿姆哈拉语等多种语言。在尼日利亚谷歌应用商店的娱乐类APP下载量排名中，Vskit位居第一。



《Vskit》软件截图

特点分析

- 投放地区：过去一年中，《 Vskit》主要面向肯尼亚、尼日利亚、印度、埃及和沙特进行投放。
- 近1年中，软件于2020年5月中旬加大在肯尼亚和尼日利亚的获客力度，于2020年6月初在印度加大获客力度，于2020年9月底在印度和埃及有一次中等力度的获客行为。



Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
Kenya	435.9K	29.8%	47.5%	36.2K	16.3%	51.8%
Nigeria	316.7K	85.5%	34.5%	29.6K	81.6%	42.4%
India	130.7K	100%	14.2%	16K	0%	22.9%
Egypt	14.6K	457%	1.6%	1.7K	264%	2.4%
United Arab Emirates	3.7K	304%	0.4%	406.0	625%	0.6%

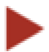
数据说明：数据来源于Apptopia
取数时间：2020年11月26

ADTIMING

南非移动应用市场分析

Chapter 4

BEST TIMING FOR ADS



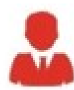
南非：宏观分析

南非-人口情况

BEST TIMING FOR ADS



多人口多民族：
全国5652万人，人口包含多种族，黑人共9个部族，占总人口的80.7%，主要使用班图语。



年轻化国度：
15至64岁人口占总人口的65.8%，人口偏向年轻化，女性人口略多于男性人口。

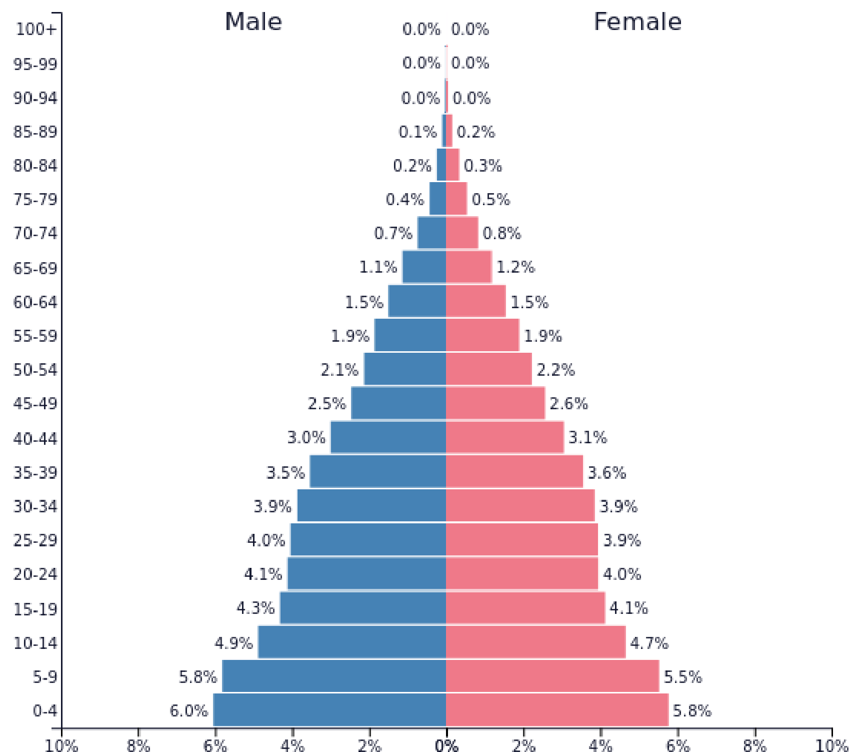


受教育程度不齐：
南非因长期实行种族隔离的教育制度，各人种受教育程度不均。2006年成人识字率82%，接受过高等教育的人口占总人口约9.1%。



语言宗教多样：
近30种，官方语言有11种，英语和阿非利加语为通用语言。全国人口的73.52%信奉基督教，其它主要宗教是印度教、伊斯兰教、犹太教和佛教。

南非人口结构分布图



资料来源： http://www.mofcom.gov.cn/dl/gbdqzn/upload/nanfei.pdf； https://www.populationpyramid.net/south-africa/2020/

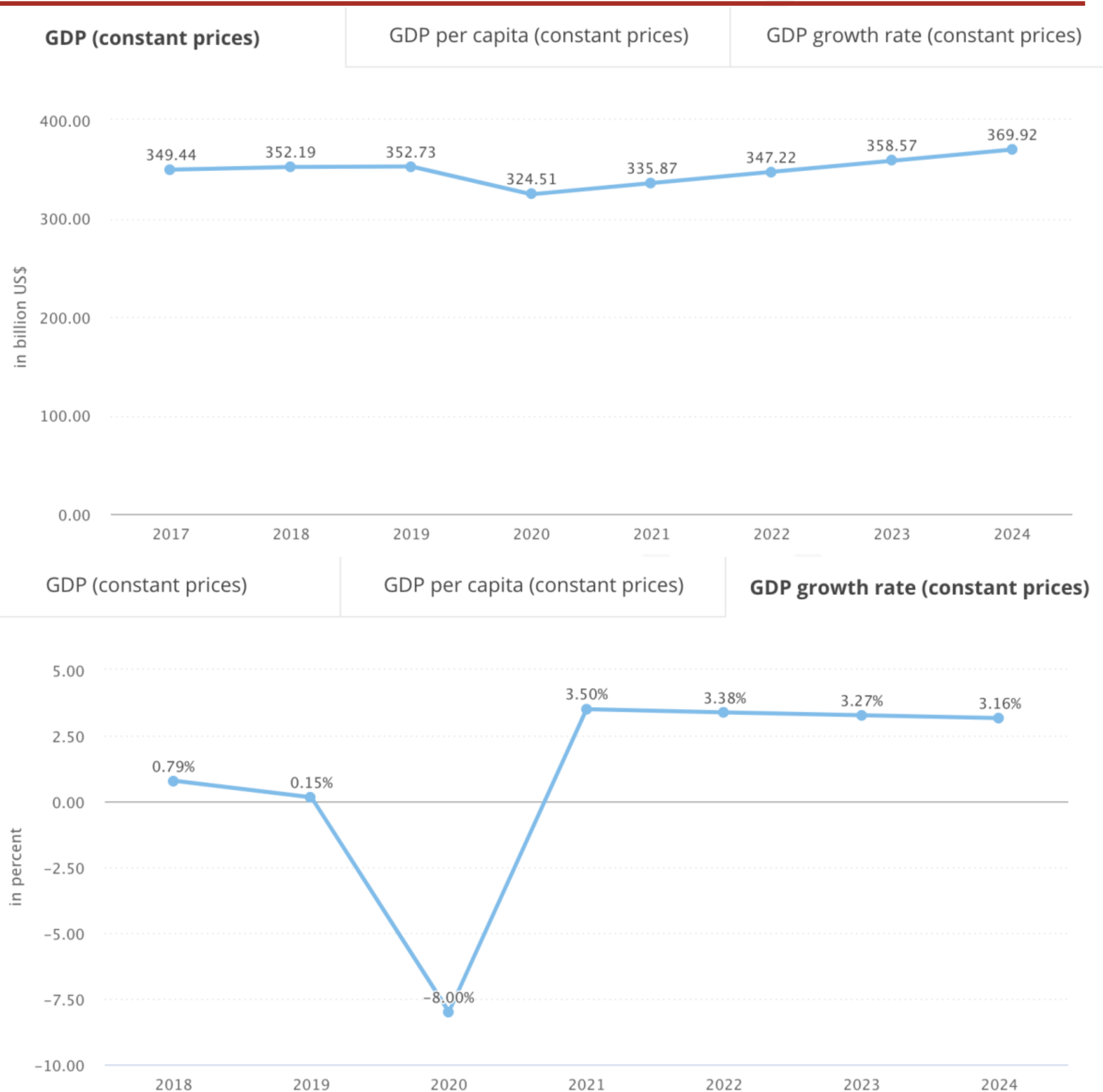
ADTIMING

南非-经济情况

BEST TIMING FOR ADS

经济增速波动较小，产业偏向于招商引资

- 预测南非2020年GDP可达3245.1亿美元，相较2019年，环比下降8%，对比其2018年和2019年环比增长可知疫情损害较大。
- 南非是非洲第二大经济体，也是非洲经济最发达的国家之一，属于中等收入的国家，人均生活水平在非洲名列前茅。但国民经济各部门、地区发展不平衡，城乡、黑白二元经济特征明显。2006年实施“南非加速和共享增长倡议”，加大政府干预经济力度，通过加强基础设施建设、实行行业优先发展战略、加强教育和人力资源培训等措施。



数据来源：Statista

ADTIMING

南非-互联网情况

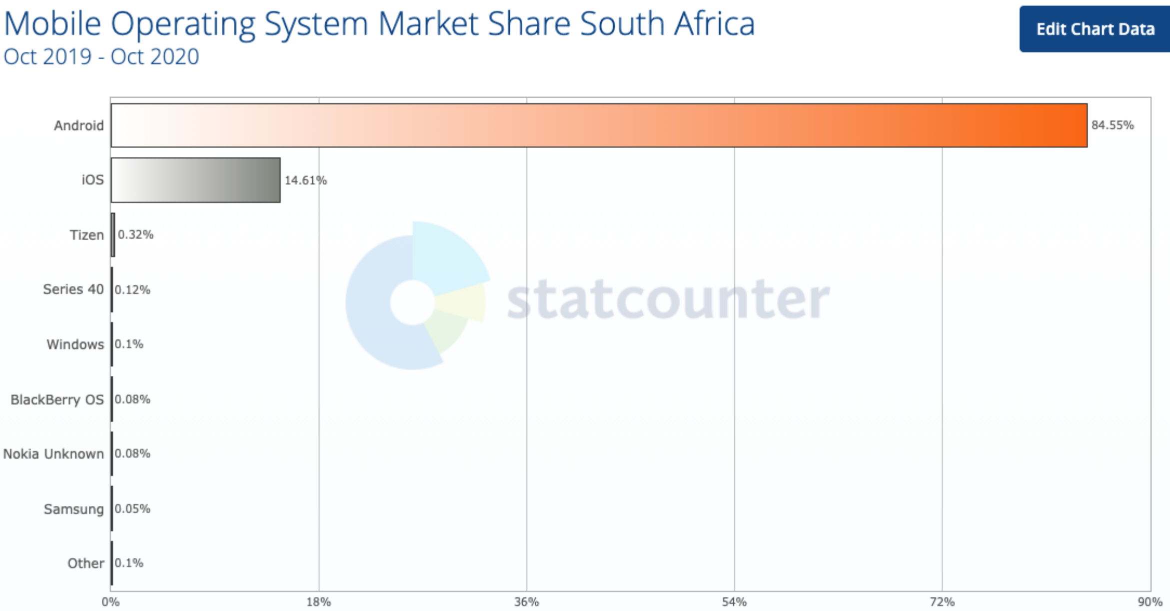
基建环境：网络连接速度较美国来说相对较低，但是涨势平稳。

移动互联网用户体量：2020年智能手机普及率达55.7%，近年智能手机占比趋于稳定。

应用系统占比：安卓系统占比极高，达84.55%，相比之下iOS及其它系统占比极低。

BEST TIMING FOR ADS

	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	CAGR (2017-2025)
Population in m	57.0	57.8	58.6	59.3	60.0	60.8	61.5	62.1	62.8	▲ +1.2%
Consumer spending, per capita (current prices)	3,631	3,795	3,922	3,483	3,744	4,232	4,628	5,017	5,398	▲ +5.1%
Telecommunication										
Mobile subscriptions per 100 capita	155.2	159.9	162.5	165.1	167.3	169.4	171.2	172.9	174.4	▲ +1.5%
Broadband subscriptions per 100 capita in #	2.0	1.9	2.0	2.0	2.0	2.0	2.1	2.1	2.1	▲ +0.7%
Average connection speed in Mbits/s	8.60	10.80	13.45	16.63	20.38	24.72	29.64	35.08	40.94	▲ +21.5%
Smartphone penetration in %	39.1	47.9	52.8	55.7	57.6	59.0	60.2	61.3	62.3	▲ +6.0%
Internet users in m	29.0	30.6	32.0	33.4	34.7	35.9	37.1	38.1	39.1	▲ +3.8%
Smartphone users in m	22.3	27.7	30.9	33.0	34.6	35.9	37.0	38.1	39.1	▲ +7.3%
Mobile broadband connections, total in m	39.9	44.9	49.8	54.4	58.7	62.7	66.4	69.9	73.1	▲ +7.9%
2G Coverage (Index, 100=most developed country)	98.4	98.1	97.8	97.4	97.1	96.8	96.5	96.2	95.9	▼ -0.3%
3G Coverage (Index, 100=most developed country)	99.4	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	▲ +0.1%
4G Coverage (Index, 100=most developed country)	79.3	91.7	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	▲ +2.9%
Mobile download speeds (Index, 100=most developed country)	[illegible]	37.4	42.5	47.6	52.8	57.9	62.9	67.6	71.9	▲ +10.4%
Mobile upload speeds (Index, 100=most developed country)	[illegible]	31.7	31.8	31.8	31.8	31.8	31.8	31.8	31.8	▲ +0.6%



ADTIMING

数据来源：https://www-statista-com.libproxy.berkeley.edu/outlook/203/112/video-games/south-africa#market-marketDriver；https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/south-africa/#monthly-201910-202010-bar

BEST TIMING FOR ADS

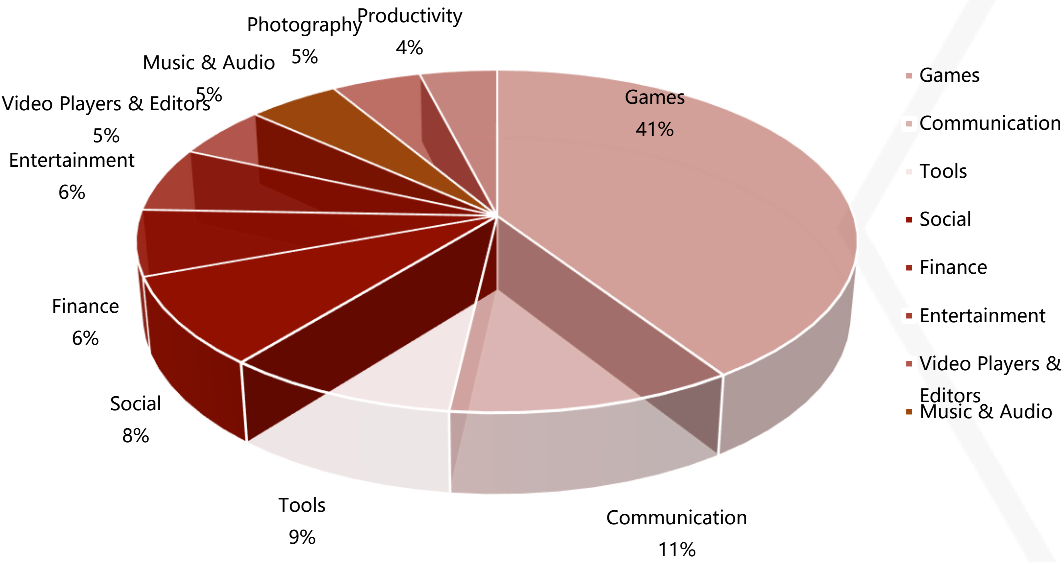


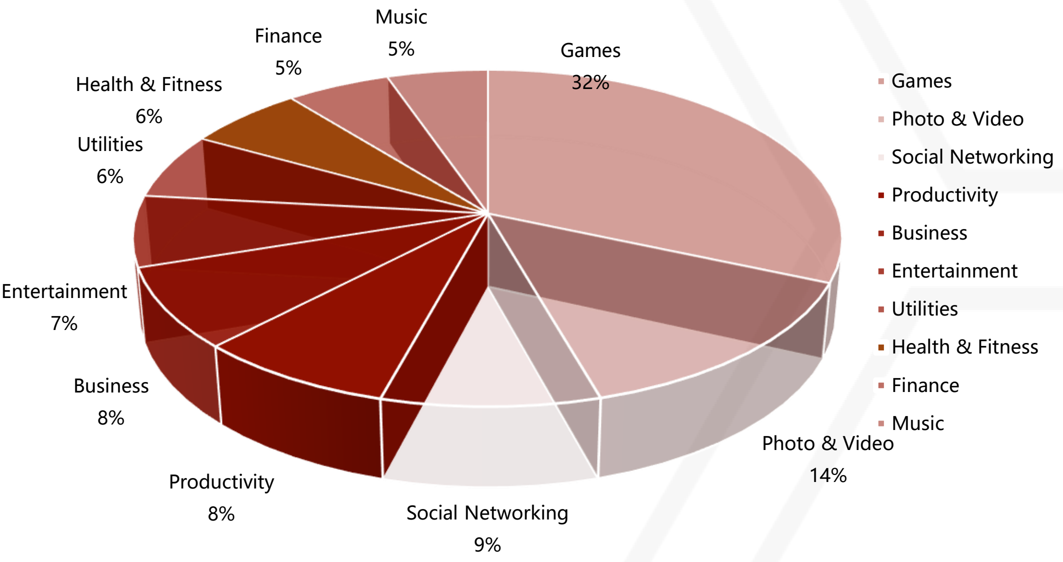
南非：移动应用市场概况

移动应用市场概况：双平台均以游戏为下载量主力

南非市场双平台下载量均以游戏类为主，其中Android平台各品类App下载量游戏占据41%，iOS平台各品类App下载量中游戏占据32%。以Android平台为例，紧随其后的是通讯（11%）、工具类（9%）、社交（8%）、金融（6%）；以iOS平台为例，排在游戏后面的分别是照片摄像（14%）、社交联系（9%）和生产效率类App （8%）。

BEST TIMING FOR ADS





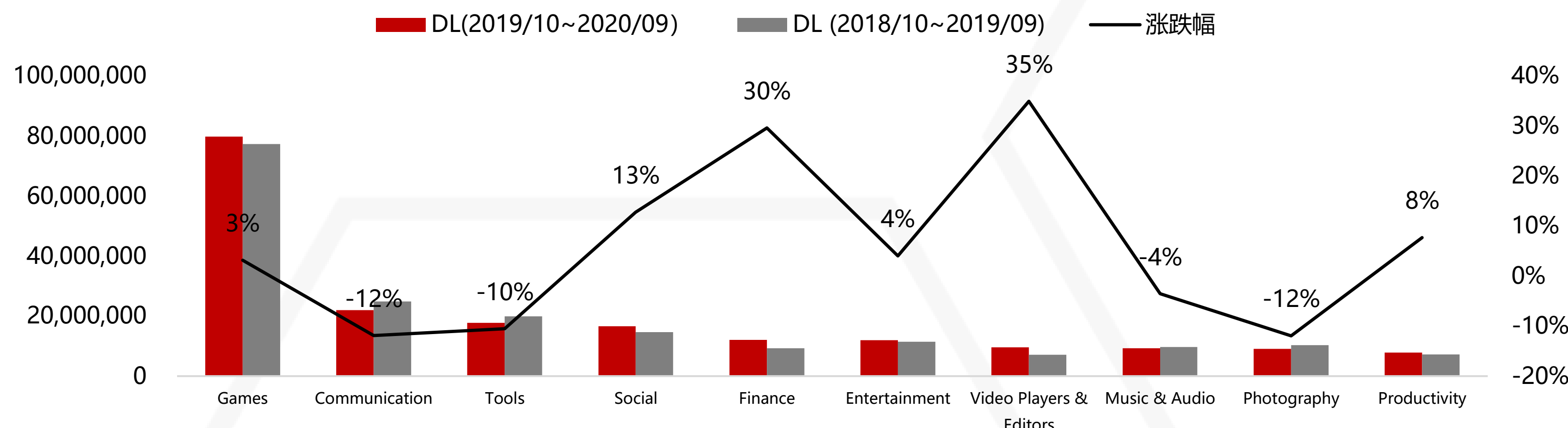
ADTIMING

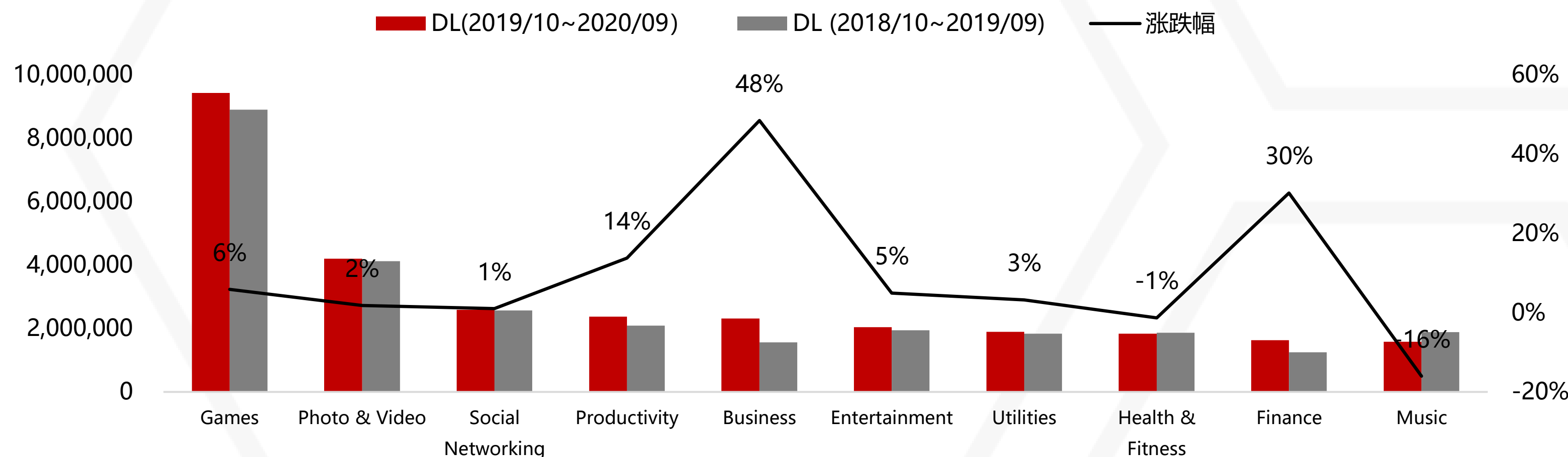
移动应用市场概况：
游戏体量最大且趋势平稳，其它品类下载量Android以社交为主，iOS以照片视频为主

南非的双平台下载量均以游戏为主，

其中：

- Android：游戏品类的的下载量两年均保持领先，最近一年环比上涨3%；通讯类排名第二，但是其环比下滑12%；环比上涨最多的是视频播放及编辑软件和金融类软件，环比分别上涨35%和30%。
- iOS：游戏品类在下载量上保持领先优势，环比上涨6%；排名第二的品类是照片及视频品类，其环比略有上涨（2%）；商业类软件环比上涨最快（48%）。



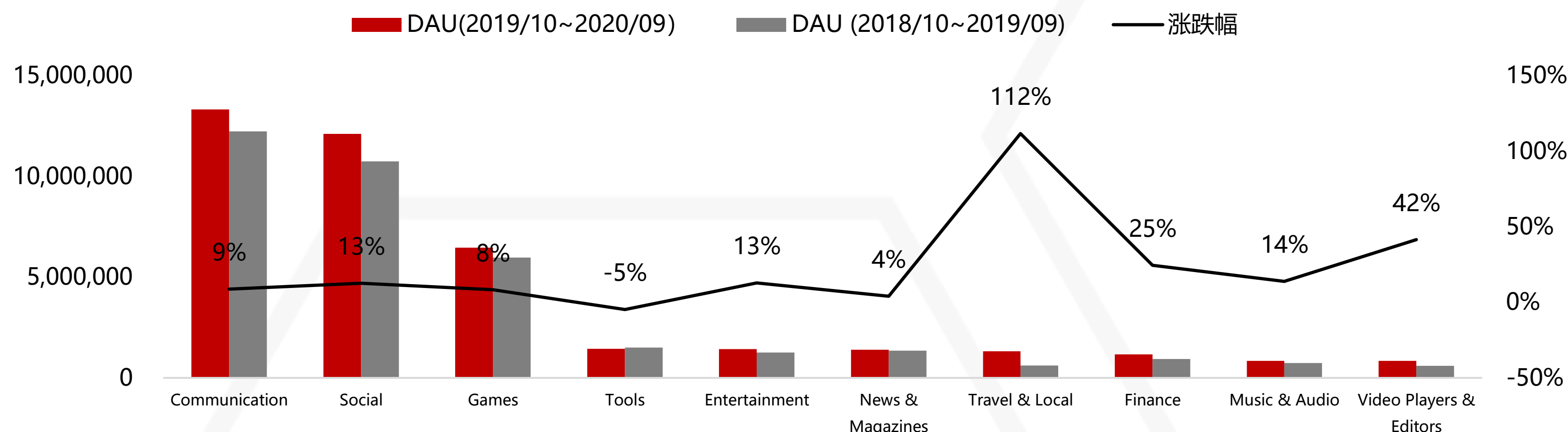


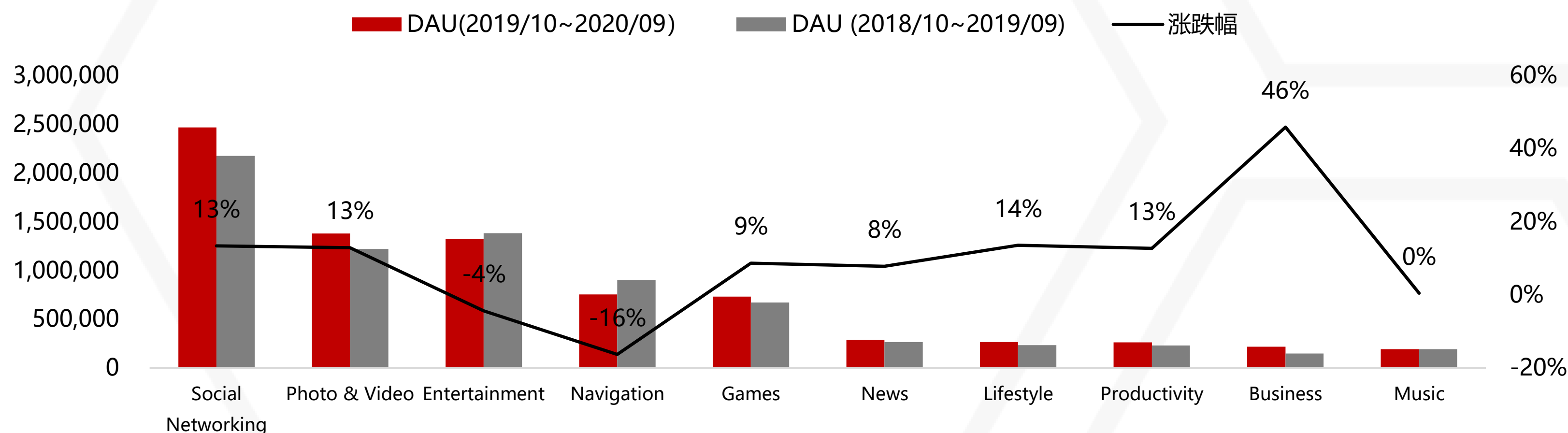
ADTIMING

移动应用市场概况：
日活跃用户在Android平台以交流类软件为主，iOS平台以社交网络软件为主

南非的日活跃用户在Android平台以交流类软件为主，iOS平台以社交网络软件为主，其中：

- Android：交流类软件排第一，市场保持9%的增长，其次是社交类软件，市场增长13%，排名第三是游戏。
- iOS：社交网络类软件日活用户排名第一且市场增长13%，其次是视频与照片类软件和娱乐类软件，视频与照片类软件日活用户保持增长（13%）。





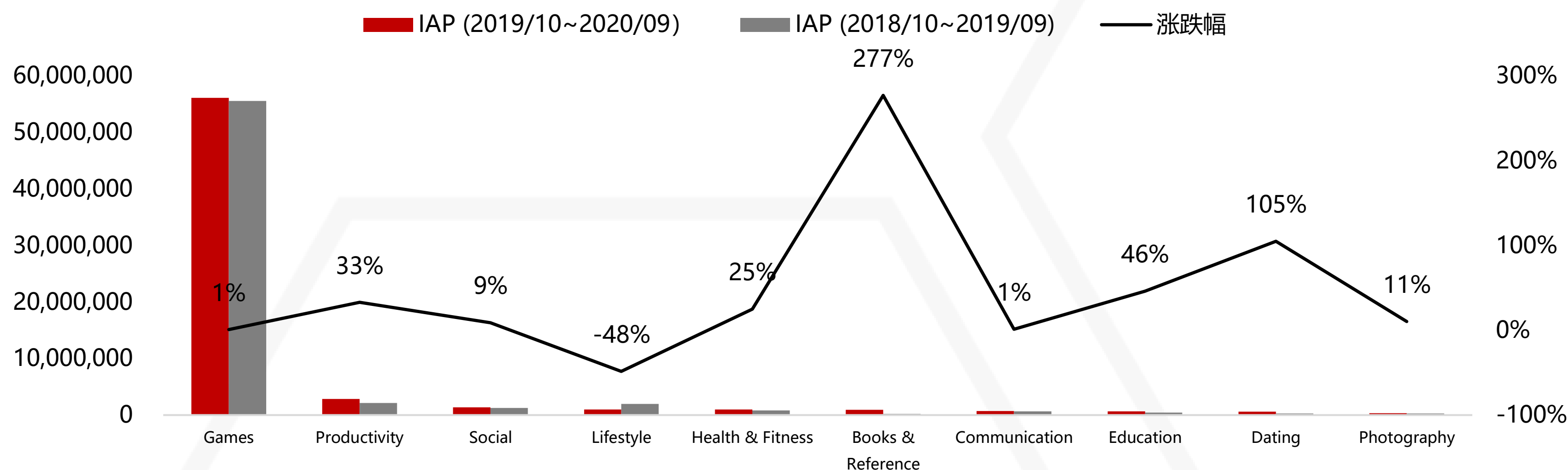
BEST TIMING FOR ADS

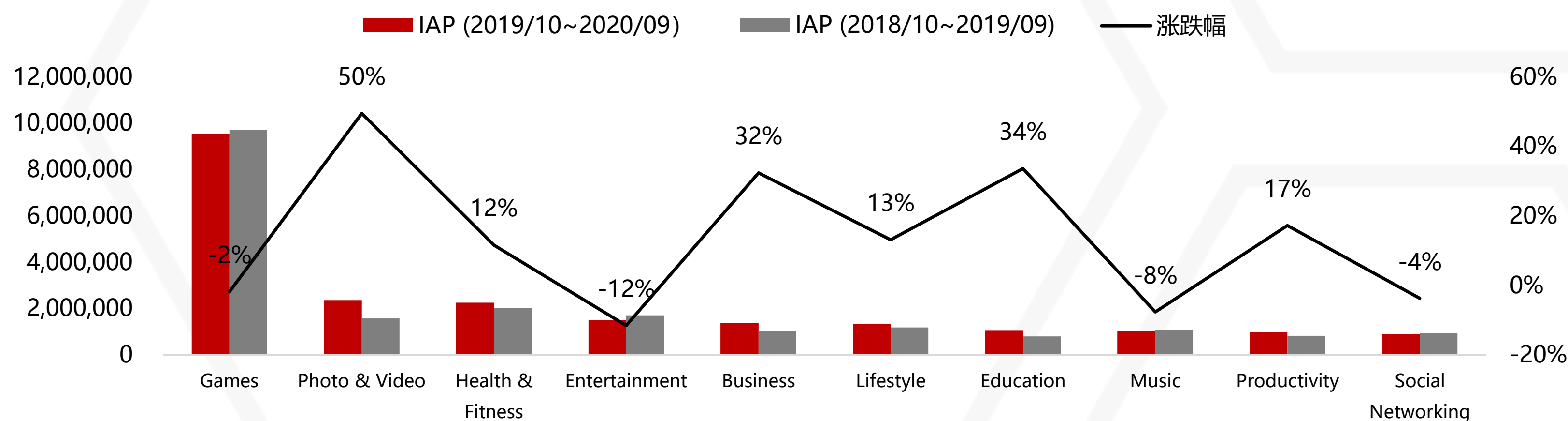
ADTIMING

移动应用市场概况：IAP营收在双平台均以游戏为主

南非的IAP营收在双平台均以游戏为主，其中：

- Android：游戏类APP的IAP营收远高于其它软件，市场比较稳定（1%），生活类软件是头部品类中唯一IAP营收下降的品类，下降48%。
- iOS：游戏类APP的IAP营收也远高于其它软件，但市场下降2%；其次是视频和照相类软件，IAP市场增长50%，是增长最快的品类。





BEST TIMING FOR ADS
ADTIMING

本章小结



重点APP品类（绝对体量、DAU、IAP）：

体量：Android平台游戏体量最大（41%）、紧随其后的是通讯（11%）、工具类App（9%）、社交（8%）、金融（6%）。iOS平台也是游戏体量最大（32%），其次是照片摄像（14%）、社交联系（9%）和生产效率类App （8%）。

变动：游戏作为近两年体量最大的品类，头部市场的下载量、日活跃用户和IAP盈利能力均保持稳定，下载量变动3%~6%，日活跃用户变动9%，IAP盈利能力变动-2%~1%。社交类软件的日活是最高的，且DAU保持13%的增长。

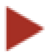


潜力APP品类（增长率最高的体量、DAU、IAP）：

从下载量环比上涨来看，Android平台的视频播放及编辑软件（35%）、金融类软件（30%）和iOS平台的商业类软件（48%）最具增长潜力。Android平台的旅游季当地软件DAU增长最快（112%），也是潜力较大的品类。

ADTIMING

BEST TIMING FOR ADS



南非：热门品类分析

南非Android市场游戏品类小结

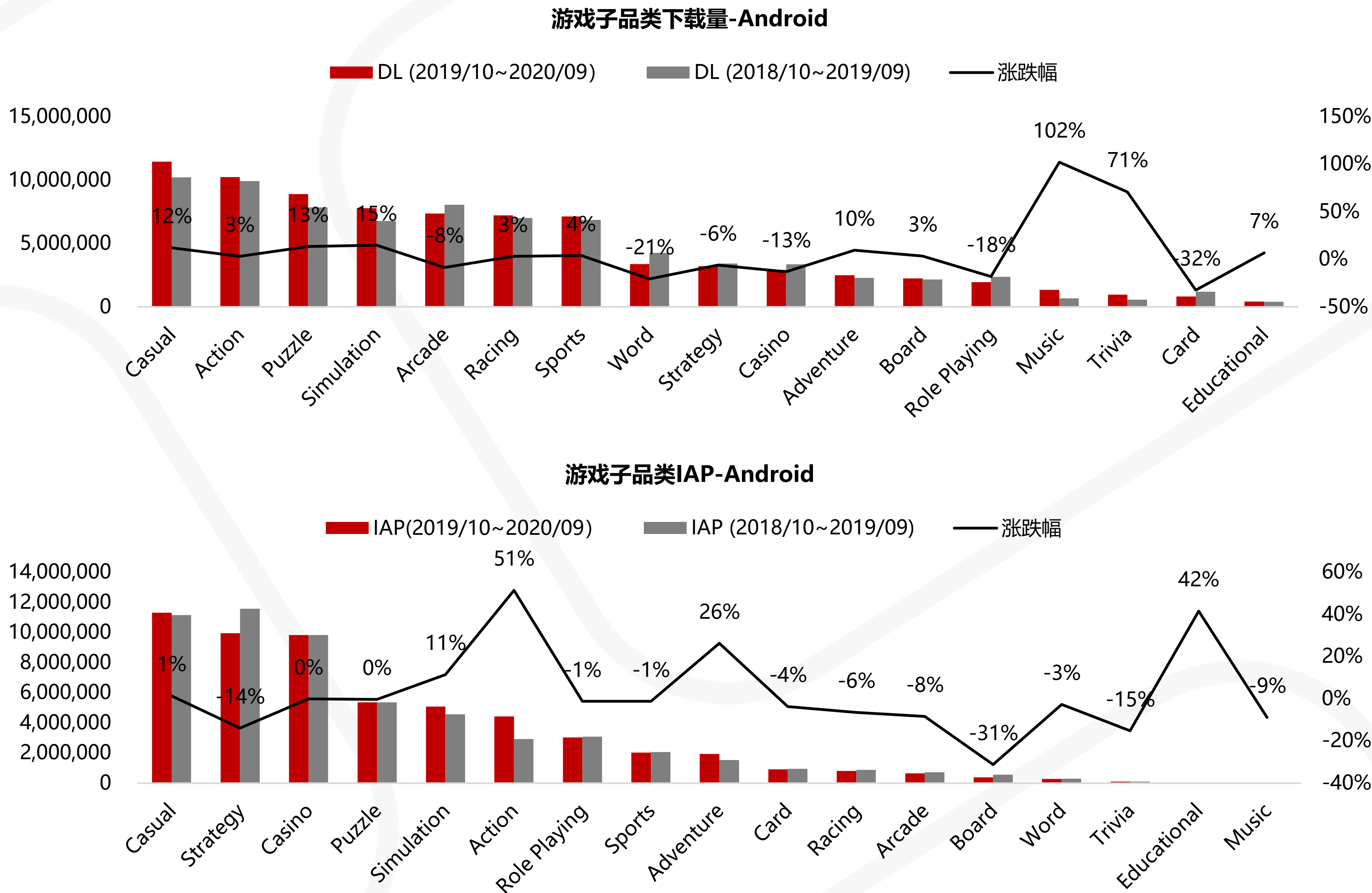
- **游戏热门品类**：Casual、Action、Puzzle、Simulation、Arcade下载量排名前5，Casual、Strategy、Casino的IAP营收领先于其它品类。
- **休闲游戏：**南非休闲市场被消除游戏大厂垄断，下载量TOP10中新游占比20%；IAP TOP10则老游垄断严重，值得一提的是Moon Active凭借《Coin Master》在IAP盈利上仅次于 Playrix 和 King 。
- **动作类游戏：**下载量的最高处被射击类游戏占据，头部新游机会较大（占比为30%，新游均为超休闲游戏）但新游次留均在43%以上； IAP市场头部被《PUBG MOBILE》《Call of Duty》等硬核游戏占据，头部老游垄断情况较严重。
- **模拟类游戏：**DL榜单头部手游竞争激烈，头部多为美国游戏，且多为老游，但留存普遍偏低；IAP榜单中排名第一的《Design Home》有一定的市场垄断能力，头部也多为美国游戏，且多为老游，月活用户有升有降，市场相对平稳。
- **益智类游戏：**DL榜单头部市场处于扩张态势，榜单中新游活跃，且新游次留普遍较高，老游多为消除类游戏，其中TOP5游戏竞争较激烈；IAP榜单头部多是老游，且头部游戏的月活跃用户普遍下降，市场体量处于缩水状态。
- **策略类游戏：**DL榜单头部游戏下载量有增有降，市场变动较大，且中国出海游戏占40%，中国出海游戏市场机会较大；IAP榜单头部游戏盈利能力相比2019年有所下降，腾出较多市场空间，目前市场流量多流向新游。另一方面，中国出海占据40%的市场，中国出海游戏在市场上有一定普及。

ADTIMING

热门游戏各品类对比（Android）：Casual、Action、Puzzle、Simulation、Arcade下载量排名前5，Casual、Strategy、Casino的IAP营收领先于其它品类

子品类分析

- 南非游戏领域中，Casual、Action、Puzzle、Simulation、Arcade下载量排名前5，其中Arcade市场略有下降（-8%），其余品类保持3%~15%的增长。
- 从IAP营收角度看，Casual（1%）、Strategy（-14%）、Casino（0%）领先于其它品类，但是市场增长比较困难。
- Action类IAP营收上涨最快，环比达51%。

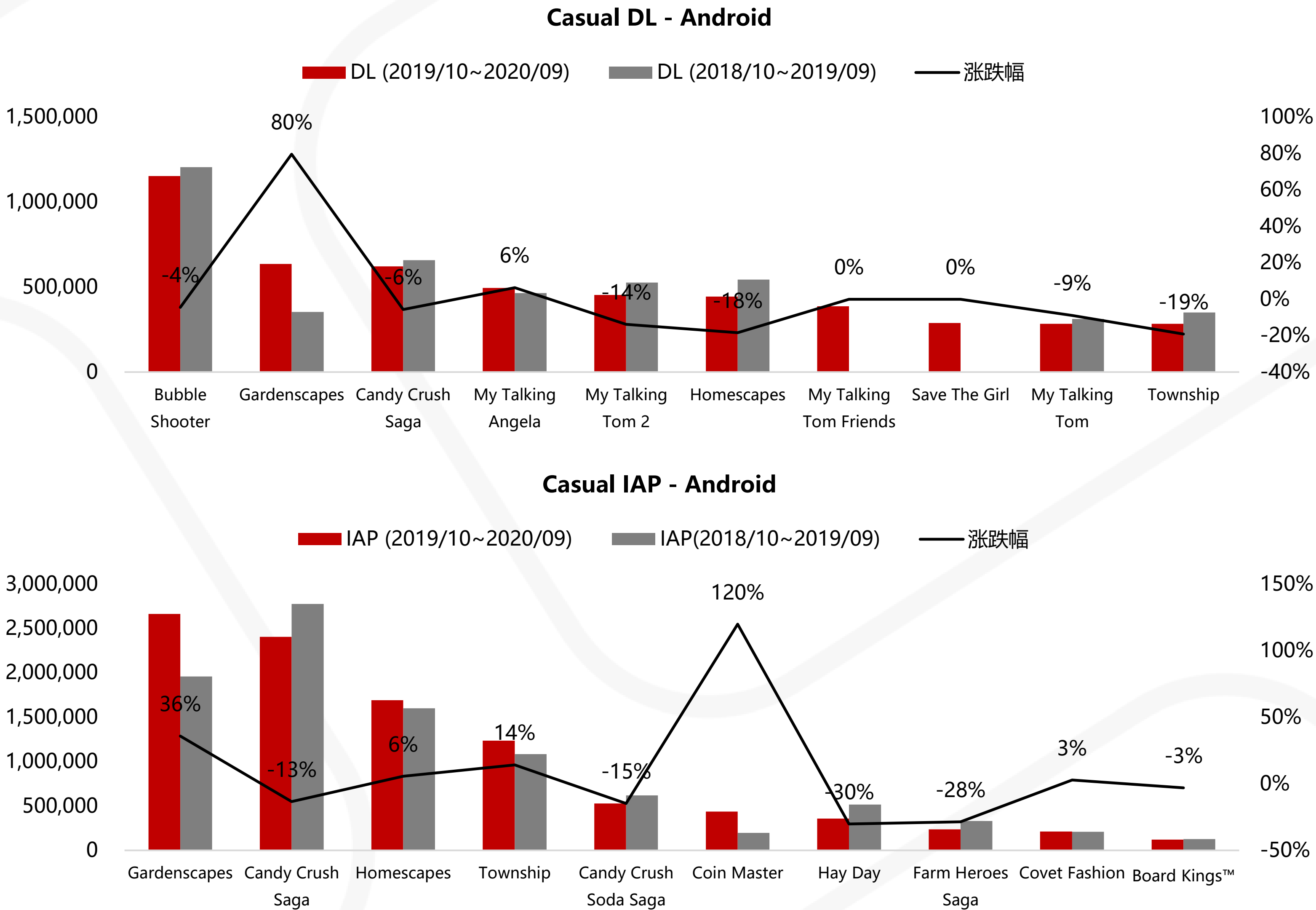


ADTIMING

休闲类游戏：消除类的游戏下载量和IAP营收均排第一

子品类分析

- 《Bubble Shooter》的下来量远高于其它休闲游戏，但市场下降4%，排名第二的《Gardenscapes》虽然下载量排名第二，但市场增长80%，是增长最快的游戏。
- 从IAP营收角度看，《Gardenscapes》《Candy Crush Saga》等消除类游戏的IAP营收远高于其它游戏，但老游《Candy Crush Saga》的市场略有下降（-13%）。
- 《Coin Master》的IAP营收上涨最快，环比达120%。



ADTIMING

休闲类游戏（下载量TOP10榜单）：南非休闲市场被消除游戏大厂垄断，《Save The Girl》是新晋头部的游戏

子品类分析

- Bubble Shooter、Playrix、King、Outfit7 Limited四大厂商占据南非头部休闲游戏市场。
- 新游有《Save The Girl》《My Talking Tom Friends》挤入南非市场头部，新游占比20%。
- 头部游戏的次留普遍在40%以下，40%以上的是汤姆猫系列的游戏和《Homescapes》。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅	次日留存	7日留存	30日留
Bubble Shooter	Bubble Shooter	以色列	2013/11/12	116,365	19%	36%	14%	12%
Gardenscapes	Playrix	爱尔兰	2016/7/5	57,165	112%	36%	15%	12%
Candy Crush Saga	King	英国	2014/5/15	68,629	-1%	35%	15%	12%
My Talking Angela	Outfit7 Limited	英国	2014/12/2	51,447	16%	36%	15%	11%
My Talking Tom 2	Outfit7 Limited	英国	2018/9/27	32,525	8%	44%	17%	14%
Homescapes	Playrix	爱尔兰	2017/8/15	37,771	4%	42%	16%	13%
My Talking Tom Friends	Outfit7 Limited	英国	2020/2/12	19,587	/	43%	17%	13%
Save The Girl	Lion StudiOS	美国	2020/3/25	16,414	/	39%	16%	13%
My Talking Tom	Outfit7 Limited	英国	2014/4/30	30,245	-13%	36%	15%	12%
Township	Playrix	爱尔兰	2014/5/1	35,605	17%	36%	15%	12%

数据说明：Bubble Shooter有多个发行商，列表仅展示其中之一

ADTIMING

休闲类游戏（IAP TOP10榜单）： Playrix、King是南非休闲市场中IAP盈利能力最强的厂商

子品类分析

- Playrix、King仍旧是南非休闲市场中IAP盈利能力最强的厂商，值得一提的是Moon Active凭借《Coin Master》在IAP盈利上仅次于 Playrix 和 King，Supercell凭借《Hay Day》也取得了较好的IAP成绩。
- 头部游戏均为老游，新游晋升IAP榜单或许不易。

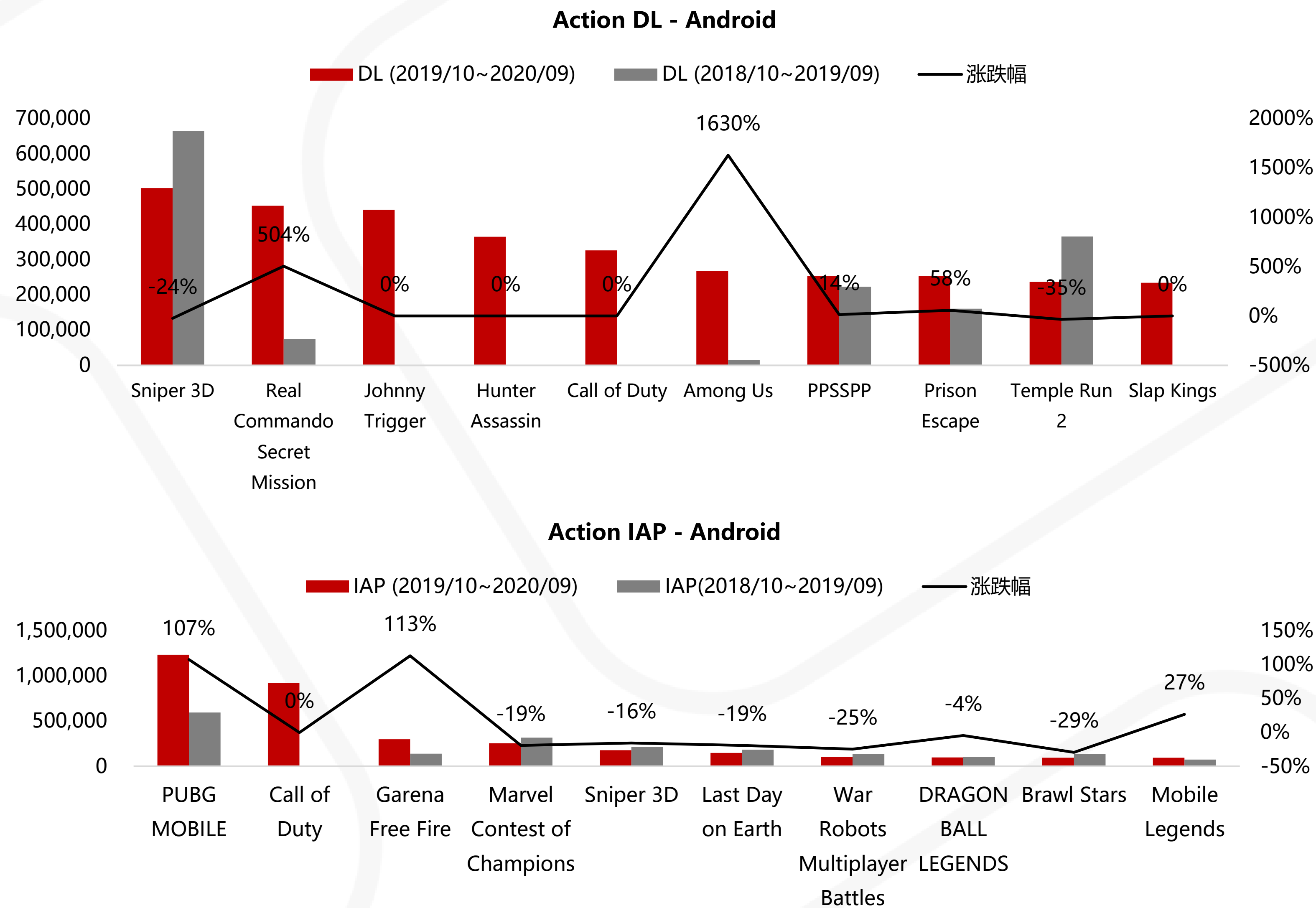
App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	月活跃用户	月活跃用户涨跌幅
《Gardenscapes》	Playrix	爱尔兰	2016/7/5	217,085	102%
《Candy Crush Saga》	King	英国	2014/5/15	217,580	-13%
Homescapes	Playrix	爱尔兰	2017/8/15	170,330	4%
Township	Playrix	爱尔兰	2014/5/1	117,109	20%
Candy Crush Soda Saga	King	英国	2014/6/10	96,581	-25%
《Coin Master》	Moon Active	以色列	2016/1/21	12,685	47%
Hay Day	Supercell	芬兰	2014/4/17	15,908	-35%
Farm Heroes Saga	King	英国	2014/5/15	33,184	-21%
Covet Fashion	Crowdstar Inc	美国	2014/5/8	19,459	-45%
Board Kings™	Jelly Button Games	-	2016/9/13	24,693	-11%

ADTIMING

动作类游戏：射击类游戏占据下载量体量的最高处，《PUBG MOBILE》《Call of Duty》等硬核游戏占据IAP市场头部

子品类分析

- 动作类游戏中《Sniper 3D》《Real Commando Secret Mission》《Johnny Trigger》《Hunter Assassin》等射击类游戏位列前四，但《Sniper 3D》市场下跌（-24%）。
- 《PUBG MOBILE》《Call of Duty》等硬核游戏占据IAP市场头部，《Garena Free Fire》位列第三，且市场增长113%，是头部游戏中IAP增势最猛的游戏。



ADTIMING

动作类游戏（下载量TOP10榜单）：《Johnny Trigger》《Hunter Assassin》《Slap Kings》等超休闲新游挤入下载量头部

子品类分析

- 头部游戏多为老游，新游为《Johnny Trigger》《Hunter Assassin》《Slap Kings》等超休闲游戏，新游占比30%。
- 《Johnny Trigger》《Hunter Assassin》《Slap Kings》等超休闲游戏次留明显高于其它游戏。
- 头部发行商多为美国出海厂商，中国出海仅 Innersloth LLC 一家。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅	次日留存	7日留存	30日留
Sniper 3D	Fun Games For Free	美国	2014/11/13	53,703	-15%	38%	15%	12%
Real Commando Secret Mission	GAMEXIS	阿曼苏丹国	2015/12/2	40,427	626%	40%	15%	11%
Johnny Trigger	SayGames	北美	2019/12/13	26,194	/	43%	17%	14%
Hunter Assassin	RUBY OYUN VE YAZILIM DANISMANLIK	土耳其	2019/10/8	21,308	/	46%	17%	15%
Call of Duty	Activision Publishing, Inc.	美国	2018/12/11	21,027	/	43%	16%	15%
Among Us	Innersloth LLC	中国	2018/6/14	4,444	552%	43%	17%	12%
PPSSPP	Henrik Rydgård	瑞典	2014/3/22	26,287	20%	39%	15%	12%
Prison Escape	Words Mobile	美国	2018/3/15	21,591	175%	44%	17%	14%
Temple Run 2	Imangi StudiOS, LLC	美国	2014/4/14	26,612	-33%	39%	15%	11%
Slap Kings	Lion StudiOS	美国	2020/2/25	13,432	/	43%	17%	14%

ADTIMING

动作类游戏（IAP TOP10榜单）：中国《PUBG MOBILE》的IAP盈利能力位居榜首，头部老游垄断情况较严重

子品类分析

- 中国《PUBG MOBILE》的IAP盈利能力位居榜首，其次是美国的《Call of Duty》，头部游戏的月活用户普遍下降。
- 头部游戏均为老游，仅《Call of Duty》是近半年崛起的游戏。可见IAP市场头部老游垄断较为严重。

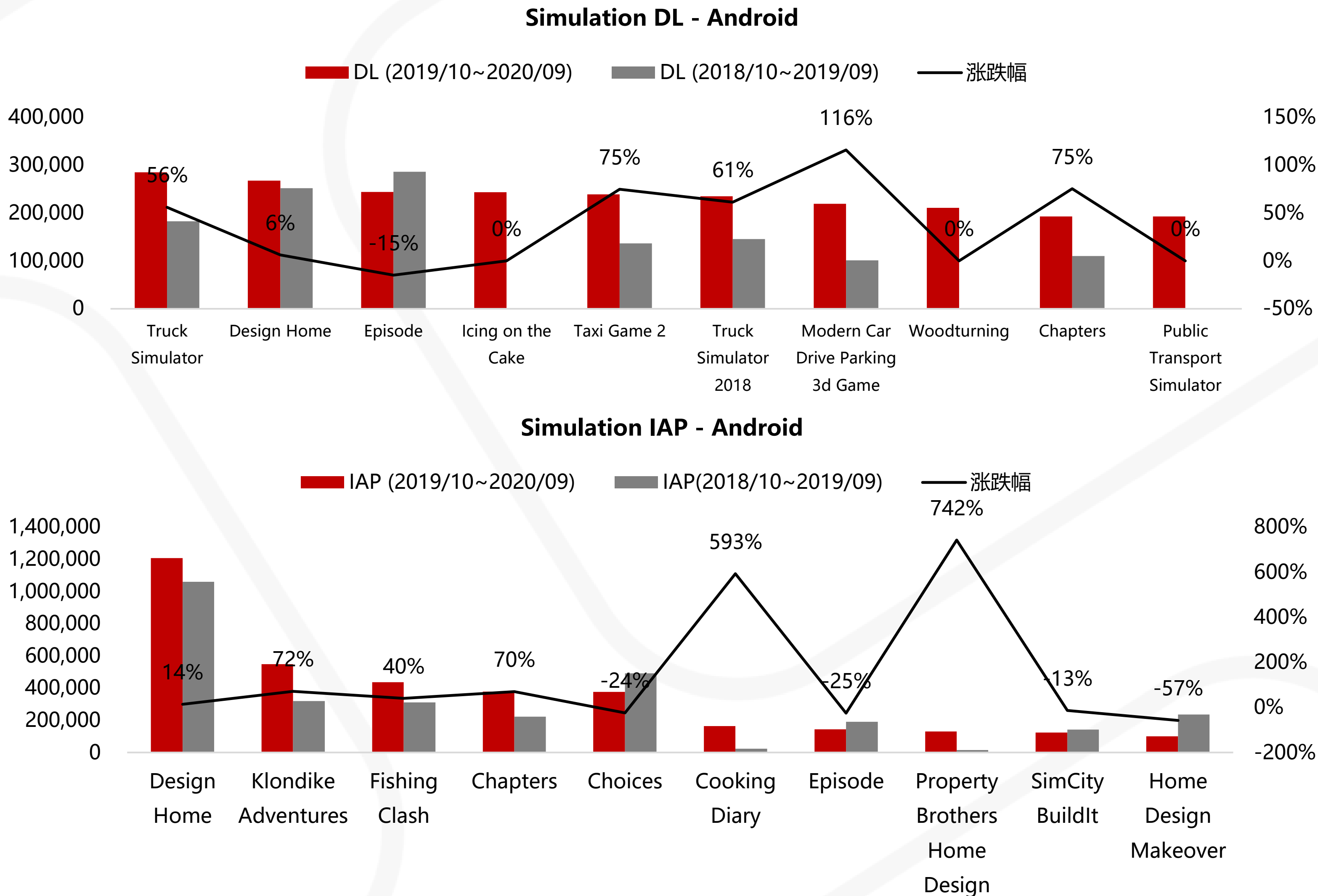
App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	月活跃用户	月活跃用户涨跌幅
PUBG MOBILE	Tencent Mobile International Limited	中国	2018/3/14	69,459	-6%
Call of Duty	Activision Publishing, Inc.	美国	2018/12/11	99,783	/
Garena Free Fire	GARENA	新加坡	2017/10/1	44,815	-9%
Marvel Contest of Champions	Kabam Games, Inc.	温哥华	2014/12/1	24,969	-31%
Sniper 3D	Fun Games For Free	美国	2014/11/13	177,535	-21%
Last Day on Earth	Andrey Pryakhin	俄罗斯	2017/5/24	28,359	-37%
War Robots Multiplayer Battles	Pixonic Games LTD	俄罗斯	2015/8/4	7,321	-48%
DRAGON BALL LEGENDS	BANDAI NAMCO Entertainment Inc.	美国	2018/3/15	20,799	-5%
Brawl Stars	Supercell	芬兰	2018/6/25	14,375	-65%
Mobile Legends	moonton	中国	2016/7/14	17,096	12%

ADTIMING

模拟类游戏：DL榜单头部手游竞争激烈，IAP榜单中排名第一的《Design Home》有一定的市场垄断能力

子品类分析

- DL榜单中，模拟类头部游戏下载量体量相差不大，可见头部游戏竞争激烈。且头部游戏下载量普遍增长，可见模拟类市场是一个增量市场。
- IAP榜单中，排名第一的《Design Home》盈利能力远高于其它游戏，且市场保持14%的增长，可见盈利能力强的游戏有一定的市场垄断能力。其次，《Cooking Diary》《Property Brothers Home Design》的增势最猛，增幅在590%以上。



ADTIMING

模拟类游戏（下载量TOP10榜单）：头部多为美国游戏，且多为老游，留存普遍偏低

子品类分析

- 头部游戏多为美国游戏，中国出海的仅《Chapters》。
- 头部游戏多为老游，仅《Woodturning》《Public Transport Simulator》为新游，模拟类游戏下载量榜单有一定的垄断性。
- 头部模拟类游戏留存普遍偏低，在33%以下，或许是受统计渠道影响（数据来源于Apptopia）。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅	次日留存	7日留存	30日留
Truck Simulator	Wanda Software	-	2018/4/12	23,110	152%	30%	10%	8%
Design Home	Crowdstar Inc	美国	2016/7/14	24,809	23%	32%	11%	10%
Episode	Episode Interactive	美国	2014/5/5	25,468	-19%	32%	11%	9%
Icing on the Cake	Lion StudiOS	美国	2019/10/9	14,139	/	30%	11%	8%
Taxi Game 2	baklabs	-	2018/4/19	19,159	166%	28%	10%	7%
Truck Simulator 2018	Zuuks Games	土耳其	2018/4/6	17,361	80%	31%	10%	8%
Modern Car Drive Parking 3d Game	The Knights Pvt Ltd	阿曼	2017/4/14	19,734	289%	30%	11%	10%
Woodturning	VOODOO	法国	2020/1/12	12,076	/	33%	10%	8%
Chapters	Crazy Maple Studio, Inc.	中国	2017/8/28	15,389	120%	33%	12%	10%
Public Transport Simulator	SkisoSoft	美国	2019/12/27	11,038	/	33%	10%	8%

ADTIMING

模拟类游戏（IAP TOP10榜单）：头部多为美国游戏，且多为老游，月活用户有升有降，市场相对平稳

子品类分析

- 头部游戏多为美国游戏，中国出海的仅《Chapters》。
- 头部游戏多为老游，仅《Property Brothers Home Design》为新游，模拟类游戏IAP榜单有一定的垄断性。
- 头部模拟类游戏的月活用户有升有降，升降游戏数目比例为1:1，市场相对稳定。

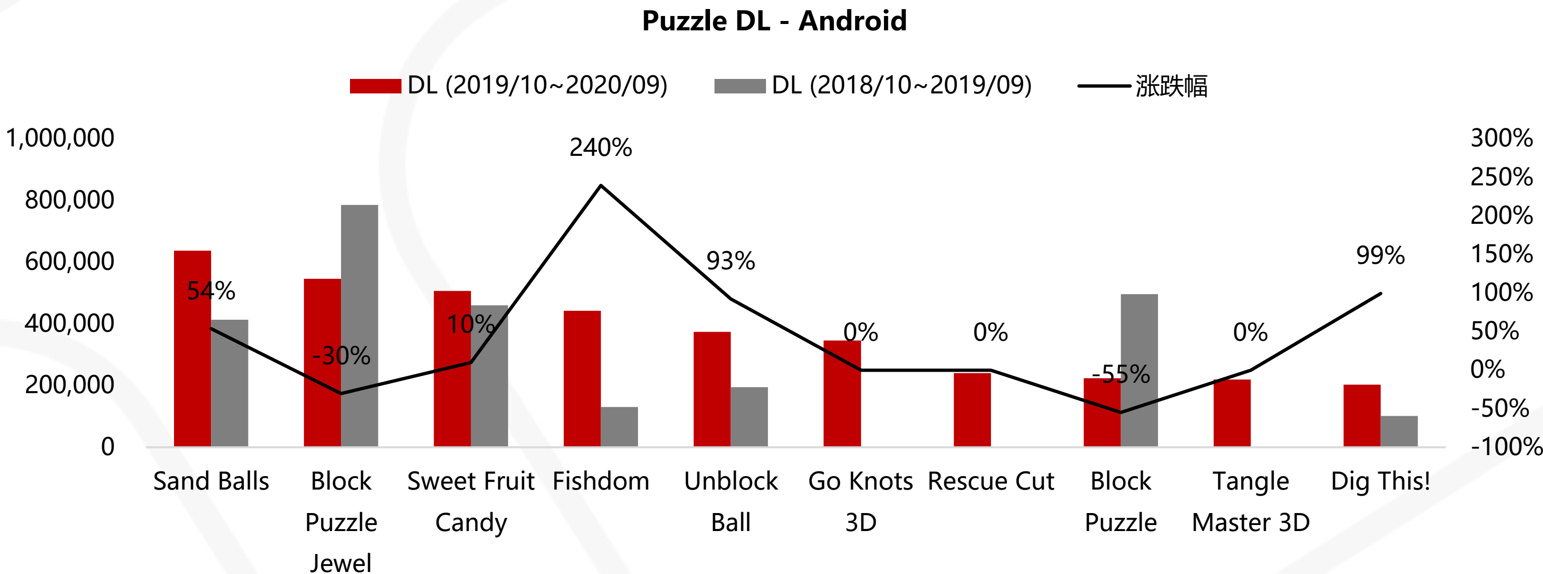
App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	月活跃用户	月活跃用户涨跌幅
Design Home	Crowdstar Inc	美国	2016/7/14	95,931	14%
Klondike Adventures	VIZOR APPS CORP.	塞浦路斯	2017/7/27	43,163	134%
Fishing Clash	Ten Square Games	波兰	2016/4/28	35,807	-7%
Chapters	Crazy Maple Studio, Inc.	中国	2017/8/28	65,744	111%
Choices	Pixelberry StudiOS	美国	2016/8/3	66,000	-38%
Cooking Diary	MYTONA	俄罗斯	2018/5/30	9,454	195%
Episode	Episode Interactive	美国	2014/5/5	79,416	-29%
Property Brothers Home Design	Storm8 StudiOS	美国	2019/5/23	25,093	619%
SimCity BuildIt	Electronic Arts	美国	2014/11/30	16,721	-48%
Home Design Makeover	Storm8 StudiOS	美国	2018/5/10	13,594	-66%

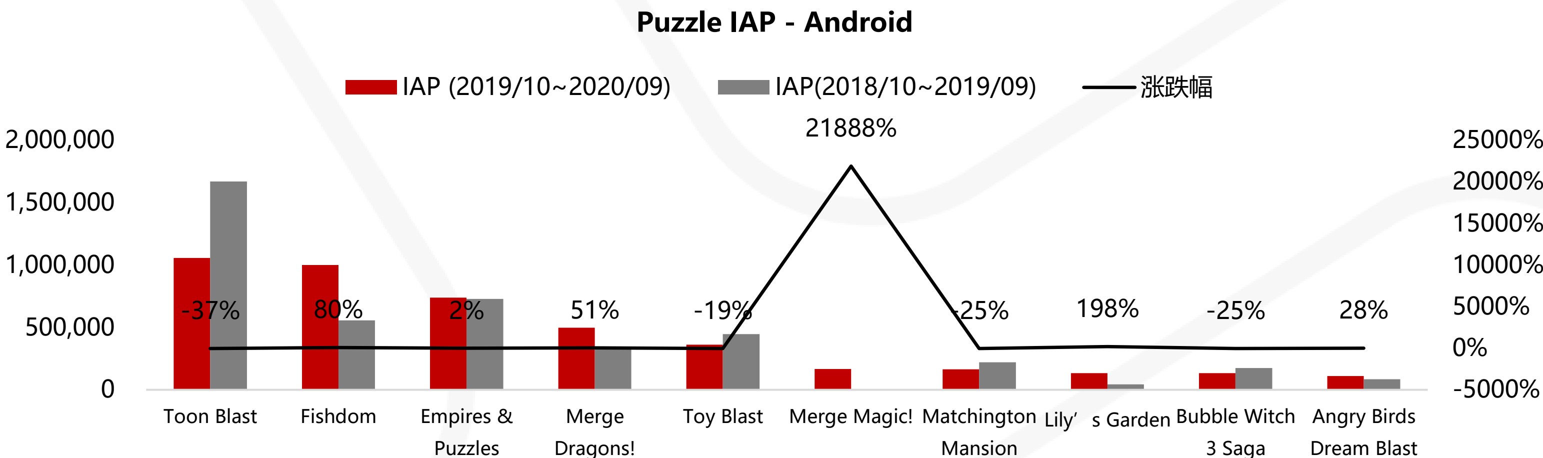
ADTIMING

益智类游戏：DL榜单TOP5游戏竞争较激烈，IAP榜单游戏分层明显

子品类分析

- DL榜单中，益智类头部游戏下载量TOP5体量相差不大，头部游戏竞争激烈。头部游戏下载量有增有降，市场比较活跃。
- IAP榜单中，TOP3游戏IAP体量相当，TOP5以后的游戏IAP盈利能力较弱，可见头部与腰部游戏的盈利水平相差较大。





ADTIMING

益智类游戏（下载量TOP10榜单）：头部市场处于扩张态势，榜单中新游活跃，且新游次留普遍较高，老游多为消除类游戏

子品类分析

- 头部游戏多为近2年风靡全球的知名游戏，且游戏多为新游（占比50%）（消除类游戏除外），益智类游戏新游活跃。
- 益智类新游次留多在40%以上，最高可达47%，新游次留高普遍于老游。
- 中国出海游戏有2款，占比为20%。
- 游戏日活跃用户普遍增长，益智类游戏在Android平台市场处于扩张态势。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅	次日留存	7日留存	30日留
Sand balls	SayGames	北美	2019/7/18	52,446	319%	46%	21%	17%
Block Puzzle Jewel	hua weiwei	中国	2016/1/29	54,635	-17%	38%	16%	13%
Sweet Fruit Candy	Juice Candy	-	2016/6/22	46,116	27%	40%	17%	14%
Fishdom	Playrix	爱尔兰	2016/2/3	40,175	215%	40%	17%	15%
Unblock Ball	Hong Hai Wu Xian Technology Development Co., Ltd.	中国	2018/8/10	28,908	207%	44%	19%	16%
Go Knots 3D	Rollic Games	美国	2020/4/10	20,084	/	44%	19%	15%
Rescue Cut	MarkApp Co. Ltd	-	2019/10/17	14,498	/	45%	20%	17%
Block Puzzle	Block Puzzle Jewel Games	-	2017/1/5	18,534	-49%	43%	19%	16%
Tangle Master 3D	Rollic Games	美国	2020/5/28	11,763	/	42%	19%	15%
Dig This!	Raketspel AB	西班牙	2019/5/16	14,312	230%	47%	20%	16%

ADTIMING

益智类游戏（IAP TOP10榜单）：头部多是老游，且头部游戏的月活跃用户普遍下降

子品类分析

- 头部游戏多为老游，新游仅《Merge Magic!》入榜。益智类IAP头部榜单新游入驻较难。
- 头部游戏多为欧美游戏，中国出海益智类手游没能挤入TOP10榜单。
- IAP头部游戏的月活跃用户普遍下降，头部游戏的流量向《Fishdom》、《Merge Magic!》、《Lily’s Garden》三款游戏集中。

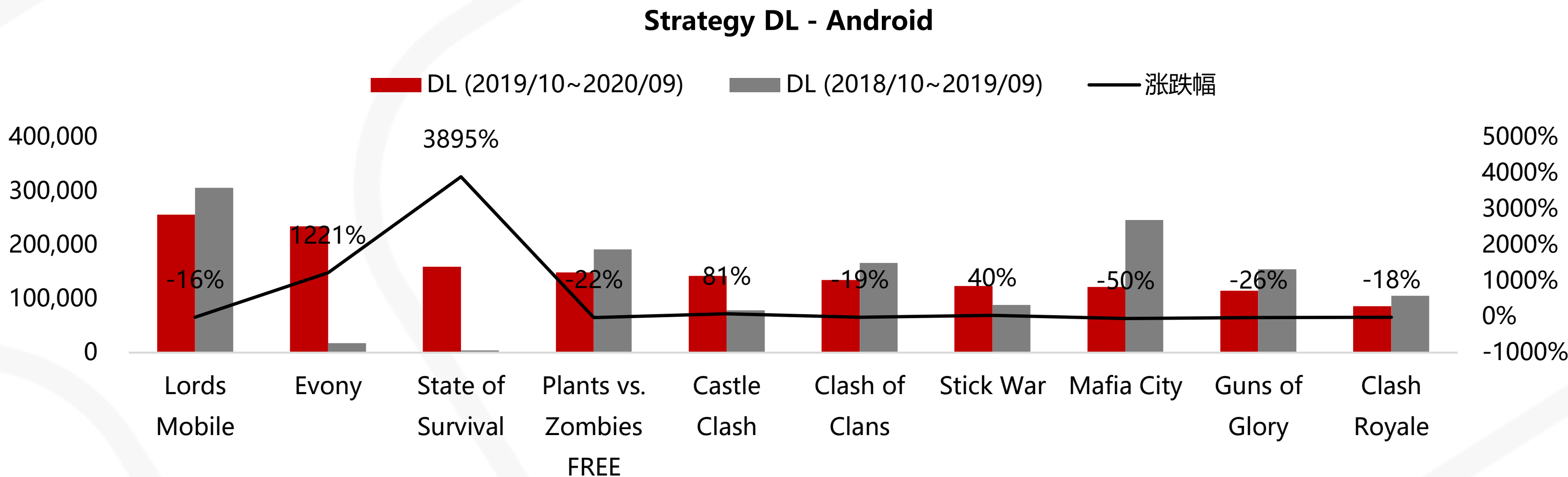
App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	月活跃用户	月活跃用户涨跌幅
Toon Blast	Peak Games	土耳其	2017/3/3	32,307	-67%
Fishdom	Playrix	爱尔兰	2016/2/3	141,701	157%
Empires & Puzzles	Small Giant Games	芬兰	2016/6/17	26,744	-44%
Merge Dragons!	Gram Games	英国	2017/6/28	16,954	-9%
Toy Blast	Peak Games	土耳其	2014/12/11	22,908	-13%
Merge Magic!	Gram Games	英国	2019/7/29	21,863	126705%
Matchington Mansion	Firecraft StudiOS Ltd.	美国	2017/9/8	30,098	-21%
Lily’s Garden	Tactile Games	丹麦	2018/11/7	17,406	134%
Bubble Witch 3 Saga	King	英国	2016/4/25	26,446	-35%
Angry Birds Dream Blast	Rovio Entertainment Corporation	芬兰	2018/9/30	9,445	-32%

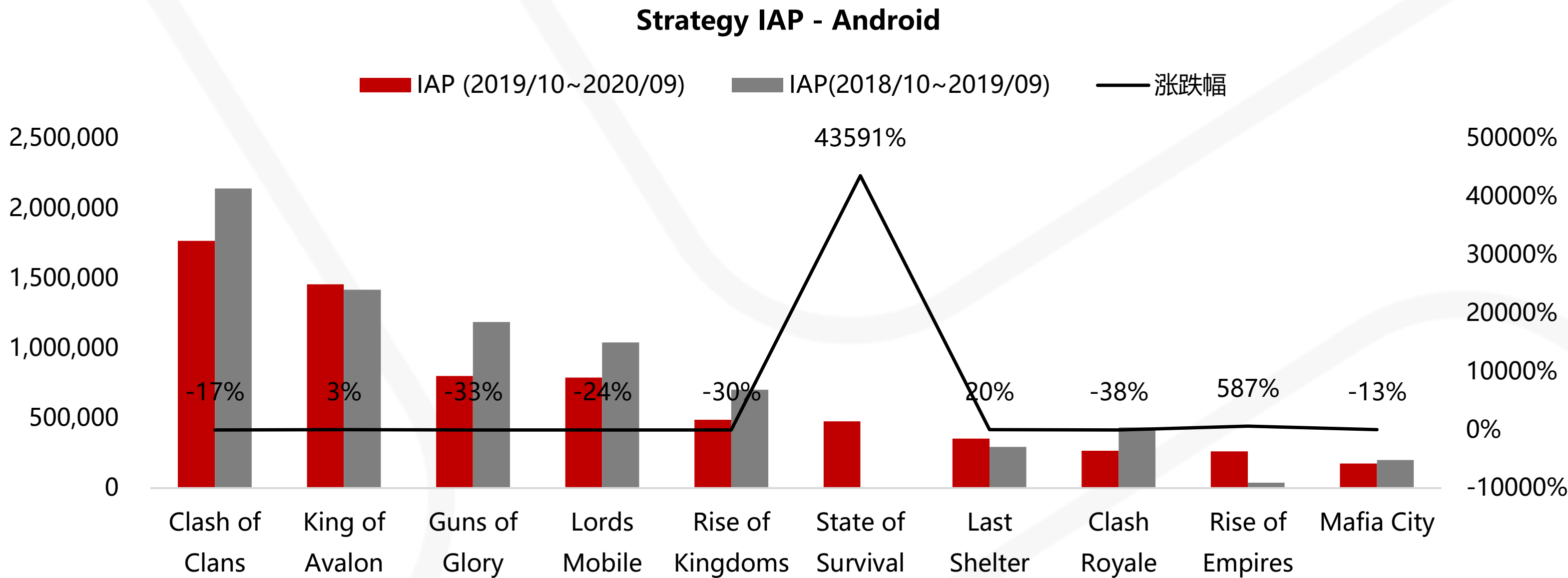
ADTIMING

策略类游戏： DL榜单头部游戏下载量有增有降，市场变动较大；IAP榜单头部游戏盈利能力相比2019年有所下降，腾出较多市场空间

子品类分析

- DL榜单中，策略类头部游戏下载量体量相差较小，头部游戏下载量有增有降，市场变动较大。
- IAP榜单中，TOP2游戏IAP体量相当，之后的游戏IAP盈利能力逐渐减弱。头部游戏IAP盈利能力相比2019年有所下降，腾出较多市场空间，腰部和尾部游戏市场机会增加。





ADTIMING

策略类游戏（下载量TOP10榜单）：头部多为老游，且中国出海游戏占40%，中国出海游戏市场机会较大

子品类分析

- 头部游戏多为老游，新游仅《State of Survival》一款新游。
- 游戏次留在34%~41%，中国出海和新游的次留相对较高。
- 头部老游的日活市场普遍下降，新游《State of Survival》和老游《Evony》、《Castle Clash》日活市场猛增。
- 头部游戏中中国出海游戏占比较高，为40%。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅	次日留存	7日留存	30日留
Lords Mobile	IGG.COM	中国	2016/2/25	24,592	-7%	36%	12%	14%
Evony	TG Inc.	美国	2016/4/26	16,408	1058%	36%	12%	13%
State of Survival	KingsGroup Holdings	英国	2019/5/29	9,601	7743%	41%	14%	9%
Plants vs. Zombies FREE	ELECTRONIC ARTS	美国	2014/11/11	16,944	-13%	34%	12%	11%
Castle Clash	IGG.COM	中国	2014/5/9	15,760	147%	34%	12%	13%
Clash of Clans	Supercell	芬兰	2014/4/17	15,935	-7%	35%	12%	13%
Stick War	Max Games StudiOS	加拿大	2016/1/31	11,271	53%	35%	12%	12%
Mafia City	YottaGame	中国	2017/3/4	13,014	-28%	37%	13%	14%
Guns of Glory	Century Games Limited	中国	2017/8/29	9,652	-18%	41%	13%	13%
Clash Royale	Supercell	芬兰	2016/2/15	8,241	-10%	36%	12%	14%

策略类游戏（IAP TOP10榜单）：中国出海占据40%的市场，头部多为老游，新游机会较少，市场流量流量流向新游

子品类分析

- 头部游戏中中国出海游戏有4款，占比为40%。
- 头部游戏均为老游，《State of Survival》除外 。
- 头部游戏的月活跃用户普遍下降，市场流量多流向《State of Survival》、《Rise of Empires》两款游戏。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	月活跃用户	月活跃用户涨跌幅
Clash of Clans	Supercell	芬兰	2014/4/17	50,119	-14%
King of Avalon	Century Games Limited	英国	2016/5/16	26,416	-20%
Guns of Glory	Century Games Limited	英国	2017/8/29	41,379	-30%
Lords Mobile	IGG.COM	中国	2016/2/25	90,216	-15%
Rise of Kingdoms	LilithGames	中国	2018/4/2	15,200	-38%
State of Survival	KingsGroup Holdings	英国	2019/5/29	39,319	16676%
Last Shelter	LONG TECH NETWORK LIMITED	中国	2017/10/13	25,670	10%
Clash Royale	Supercell	芬兰	2016/2/15	30,517	-17%
Rise of Empires	Long Tech Network Limited	中国	2018/7/25	22,252	361%
Mafia City	YottaGame		2017/3/4	59,078	-25%

ADTIMING

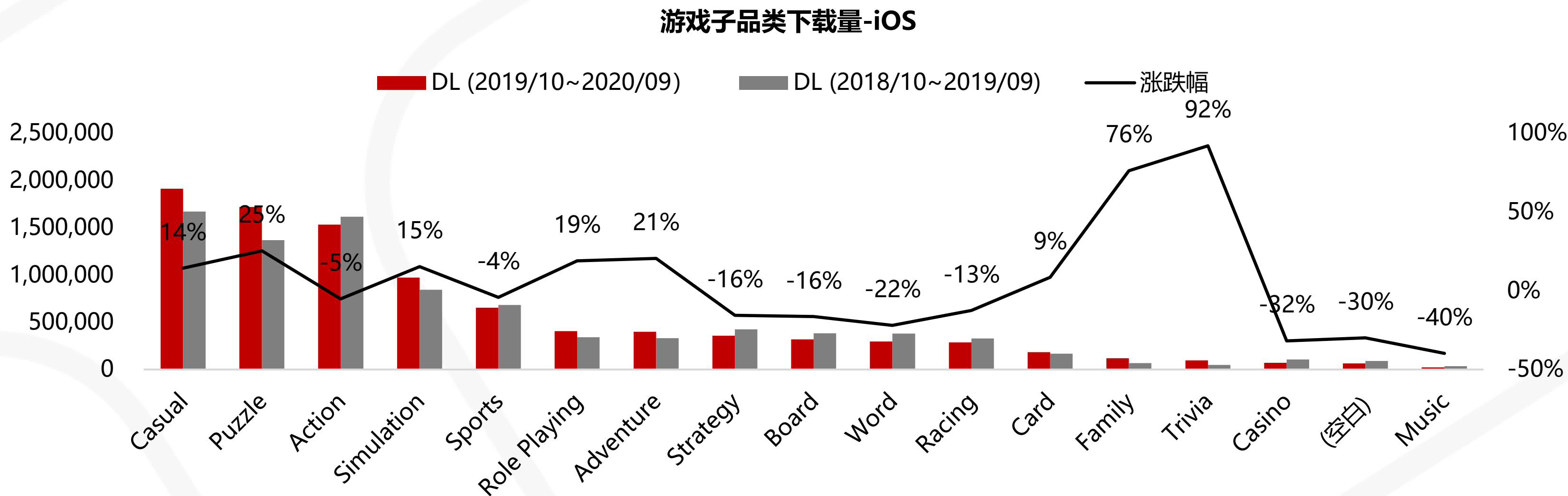
南非iOS市场游戏品类小结

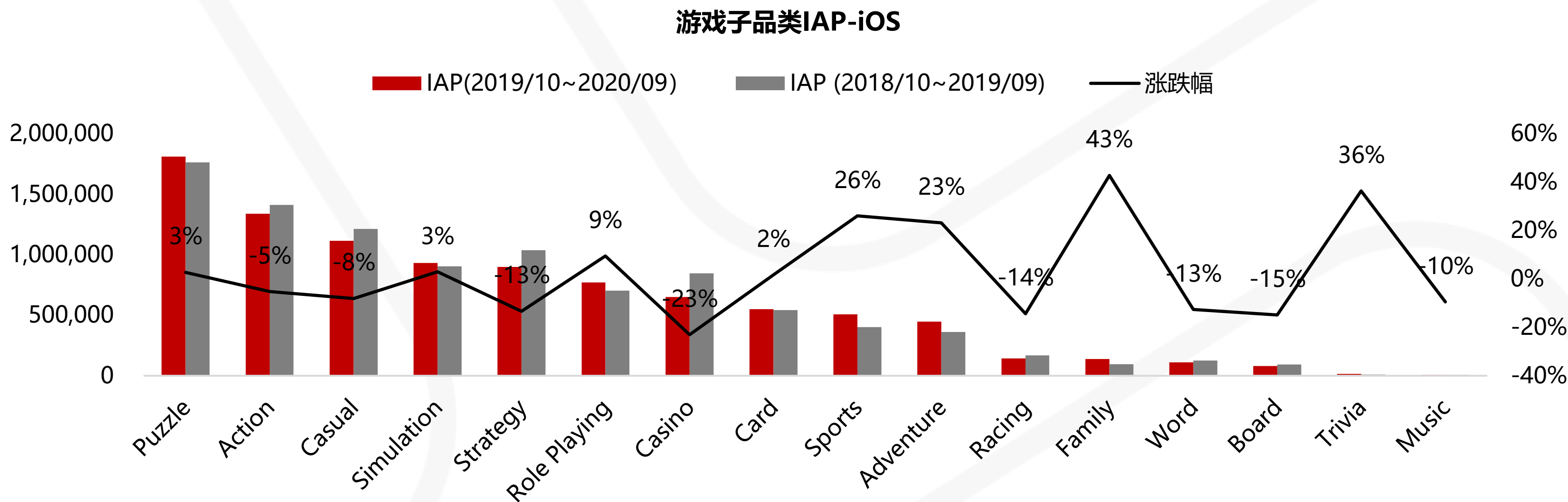
- **游戏热门品类**：下载量榜单和IAP盈利榜单TOP3品类均为Casual、Puzzle和Action。Trivia类软件下载量增长最快，市场增加92%，Family类软件IAP增长最快，市场增加43% 。
- **休闲游戏：** DL榜单中头部游戏下载量体量相当，且新游占比80%，南非iOS平台休闲市场正在迅速扩张，市场极度活跃；相比较而言，IAP榜单中头部游戏多为欧美厂商的游戏，且游戏均为老游，但游戏月活跃用户普遍下降，老游市场或面临缩水危机，值得一提的是排名第二的《Coin Master》市场体量大增（95%）。
- **益智类游戏：** DL榜单头部游戏多为消除类游戏，但头部消除类游戏多为老游；超休闲游戏多为新游，新游扩张势头较猛：新游（50%）的日活和下载量市场均大幅扩张，且次留均在45%以上；IAP头部多为消除老游，消除老游下载量下降，但活跃用户普遍上升，头部老游市场地位愈加稳定。
- **动作类游戏：** 下载量TOP10中中国出海手游占20%，新游占40%，次留多在41%以上，市场活跃度较高；IAP榜游戏除《Call of Duty》外，IAP、月活用户均增长困难，市场有缩水迹象。
- **模拟类游戏：** DL TOP10中中国出海手游仅1款，新游也仅1款，头部游戏体量大多下降，仅3款上升，市场活跃度相对较低；IAP TOP10游戏盈利能力差距较大，但月活整体表现稳定。
- **RPG游戏：** 下载量榜单中，头部游戏多为美国厂商发行，新游占比40%，新游比较活跃，且市场正快速吸量，头部游戏程扩张趋势；IAP TOP10中中国出海游戏有2款，IAP榜单最头部游戏的日活用户在下降，龙头游戏正面临严峻挑战。

热门品类之游戏（iOS）：下载量榜单和IAP盈利榜单TOP3品类均为Casual、Puzzle和Action

子品类分析

- DL榜单中， TOP3品类为Casual、Puzzle和Action，头部品类的下载量体量相当。Trivia类软件下载量增长最快，市场增加92%。
- IAP榜单中，TOP3品类为Puzzle 、Action 和Casual ，Family类软件增长最快，市场增加43% 。



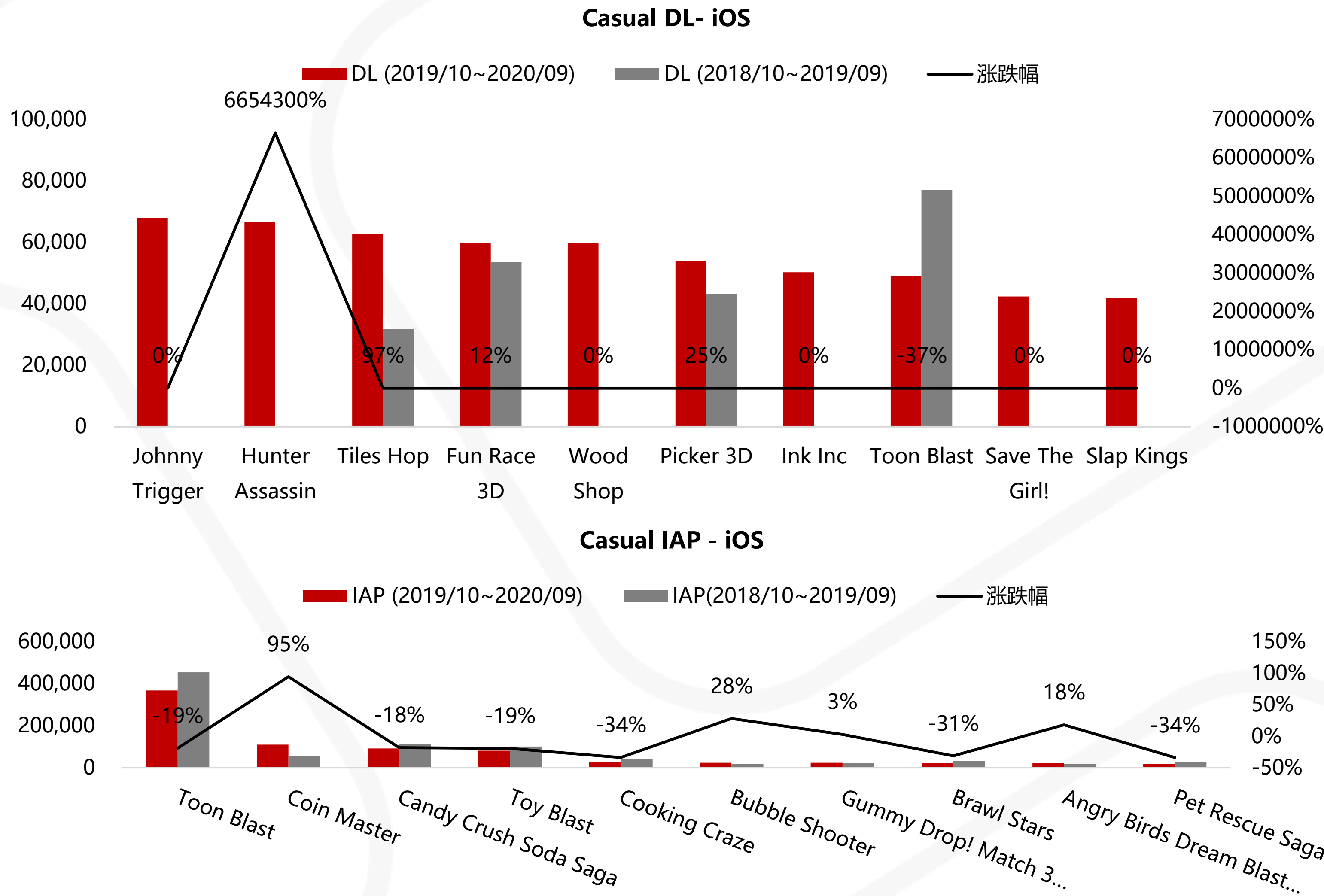


ADTIMING

休闲类游戏：DL榜单中头部游戏下载量体量相当，且新游活跃；IAP榜单中排名第二的《Coin Master》市场体量大增（95%）

子品类分析

- DL榜单中， 头部游戏的下载量体量相当，且新游占据市场最头部，可见该品类新游表现活跃。
- IAP榜单中，排名第一《Toon Blas》的IAP盈利能力远高于其它游戏，但龙头游戏的IAP体量有所下降（-19%），排名第二的《Coin Master》市场体量大增（95%）。



ADTIMING

休闲类游戏（下载量TOP10榜单）：休闲类游戏在南非的iOS平台正在迅速推广，且游戏次留均在44%以上

子品类分析

- 头部游戏多为美国和土耳其厂商的游戏，且游戏多为新游，新游占比80%。
- 游戏日活跃用户普遍增长，可见休闲类游戏在南非的iOS平台正在迅速推广。
- 游戏次留均在44%以上，游戏次留较高。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅	次日留存	7日留存	30日留
Johnny Trigger	SayGames LLC	北美	2019/12/14	4,000	/	45%	17%	13%
Hunter Assassin	RUBY OYUN VE YAZILIM DANISMANLIK	土耳其	2019/9/12	3,957	/	46%	17%	12%
Tiles Hop	Amanotes Pte. Ltd.	新加坡	2018/3/6	5,017	241%	45%	18%	12%
Fun Race 3D	Good Job Games	土耳其	2019/5/5	4,133	58%	45%	17%	13%
Wood Shop	Rollic Games	美国	2019/12/18	3,470	/	46%	18%	12%
Picker 3D	Rollic Games	美国	2019/5/11	4,023	111%	46%	18%	13%
Ink Inc	Lion StudiOS	美国	2019/10/14	2,897	/	44%	18%	13%
Toon Blast	Peak Games	土耳其	2017/8/15	4,139	-32%	44%	18%	15%
Save The Girl!	Lion StudiOS	美国	2020/1/18	2,429	/	44%	17%	11%
Slap Kings	Lion StudiOS	美国	2020/2/21	2,410	/	44%	17%	14%

ADTIMING

休闲类游戏（IAP TOP10榜单）：头部游戏多为欧美厂商的老游，头部老游市场体量普遍下降，流量多流向《Coin Master》、《Bubble Shooter》和《Angry Birds Dream Blast Puzzle》

子品类分析

- 头部游戏多为欧美厂商的游戏，且游戏均为老游。
- 游戏月活跃用户普遍下降，老游市场或面临缩水危机。
- IAP头部市场的流量多流向《Coin Master》、《Bubble Shooter》和《Angry Birds Dream Blast Puzzle》。

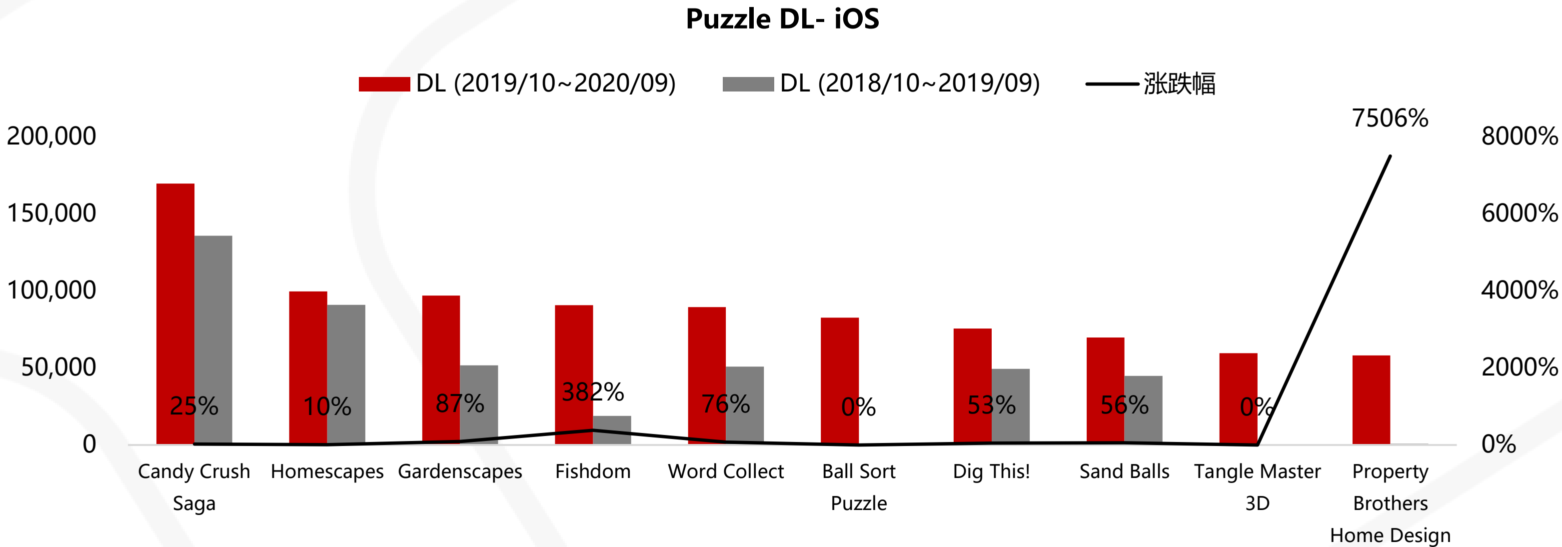
App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	月活跃用户	月活跃用户涨跌幅
Toon Blast	Peak Games	土耳其	2017/8/15	18,597	-41%
《Coin Master》	Moon Active	以色列	2010/12/11	6,509	178%
Candy Crush Soda Saga	King	英国	2014/11/11	13,097	-9%
Toy Blast	Peak Games	土耳其	2015/1/6	5,217	-12%
Cooking Craze	Big Fish Games, Inc	美国	2017/6/26	3,019	-66%
Bubble Shooter	Ilyon Dynamics Ltd.	以色列	2013/2/22	7,139	43%
Gummy Drop! Match 3 Puzzles	Big Fish Games, Inc	美国	2014/9/8	332	-68%
Brawl Stars	Supercell	芬兰	2018/9/27	4,302	-57%
Angry Birds Dream Blast Puzzle	Rovio Entertainment Oyj	芬兰	2018/11/12	2,895	64%
Pet Rescue Saga	King	英国	2013/6/12	1,433	-48%

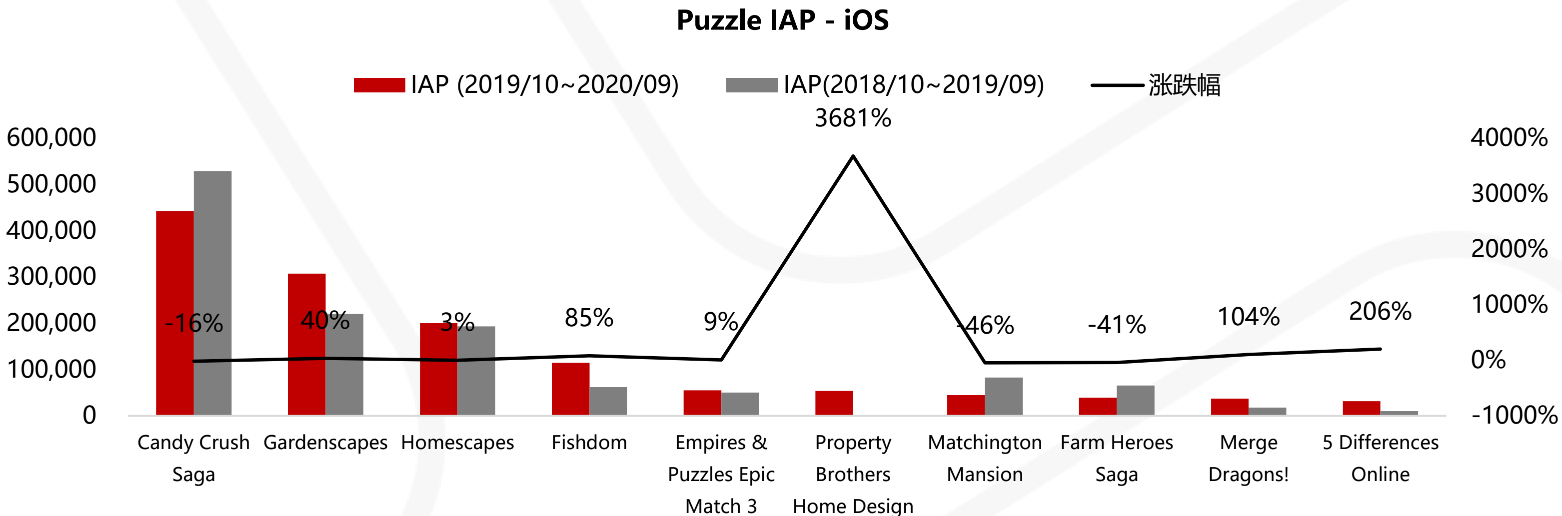
ADTIMING

益智类游戏：头部游戏多为消除类游戏，游戏的下载量普遍增长，但TOP2游戏IAP下降

子品类分析

- DL榜单中，头部游戏的下载量体量相当，且头部游戏市场下载量普遍增长，头部游戏多为消除类游戏。
- IAP榜单中，《Candy Crush Saga》《Homescapes》《Gardenscapes》、依然位居前三，TOP2游戏的IAP有所下降，其余头部游戏的IAP普遍上升。





ADTIMING

益智类游戏（下载量TOP10榜单）：头部消除类游戏多为老游，超休闲游戏多为新游，新游（50%）的日活市场大幅扩张，且次留均在45%以上

子品类分析

- 头部游戏多为消除类游戏和部分火遍全球的超休闲手游，例如《Sand balls》。
- 超休闲游戏均为新游，消除游戏均为老游。新游占比50%。
- 游戏日活跃用户均增长，可见休闲类游戏在南非的iOS平台正在迅速推广。
- 游戏次留大多在41%以上，超休闲游戏的次留更是在45%以上。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅	次日留存	7日留存	30日留
《Candy Crush Saga》	King	英国	2012/11/14	19,679	16%	38%	17%	15%
Homescapes	Playrix	爱尔兰	2017/9/19	8,056	30%	45%	19%	16%
《Gardenscapes》	Playrix	爱尔兰	2016/8/25	8,349	110%	42%	18%	14%
Fishdom	Playrix	爱尔兰	2015/12/10	8,106	370%	41%	17%	14%
Word Collect	Super Lucky Games LLC	美国	2017/12/6	6,900	144%	47%	20%	15%
Ball Sort Puzzle	IEC GLOBAL PTY LTD	澳大利亚	2020/1/13	4,568	/	47%	20%	15%
Dig This!	Raketspel AB	西班牙	2019/5/15	5,816	200%	47%	21%	15%
Sand balls	SayGames LLC	北美	2019/7/25	5,620	305%	47%	21%	16%
Tangle Master 3D	Rollic Games	美国	2020/5/14	2,882	/	45%	19%	14%
Property Brothers Home Design	Storm8 StudiOS	美国	2019/6/20	3,494	12439%	45%	20%	16%

ADTIMING

益智类游戏（IAP TOP10榜单）：头部多为消除老游，且最头部游戏的流量普遍增长，市场头部化或在加剧

子品类分析

- 消除名游同时占据南非iOS平台益智榜下载量和IAP榜单头部。
- 除《Property Brothers Home Design》外IAP榜单头部均为老游。
- 头部消除游戏的月活跃用户普遍上涨，尤其Playrix和King的游戏。新游《Property Brothers Home Design》的市场也大涨，市场头部化或许在进一步加剧。

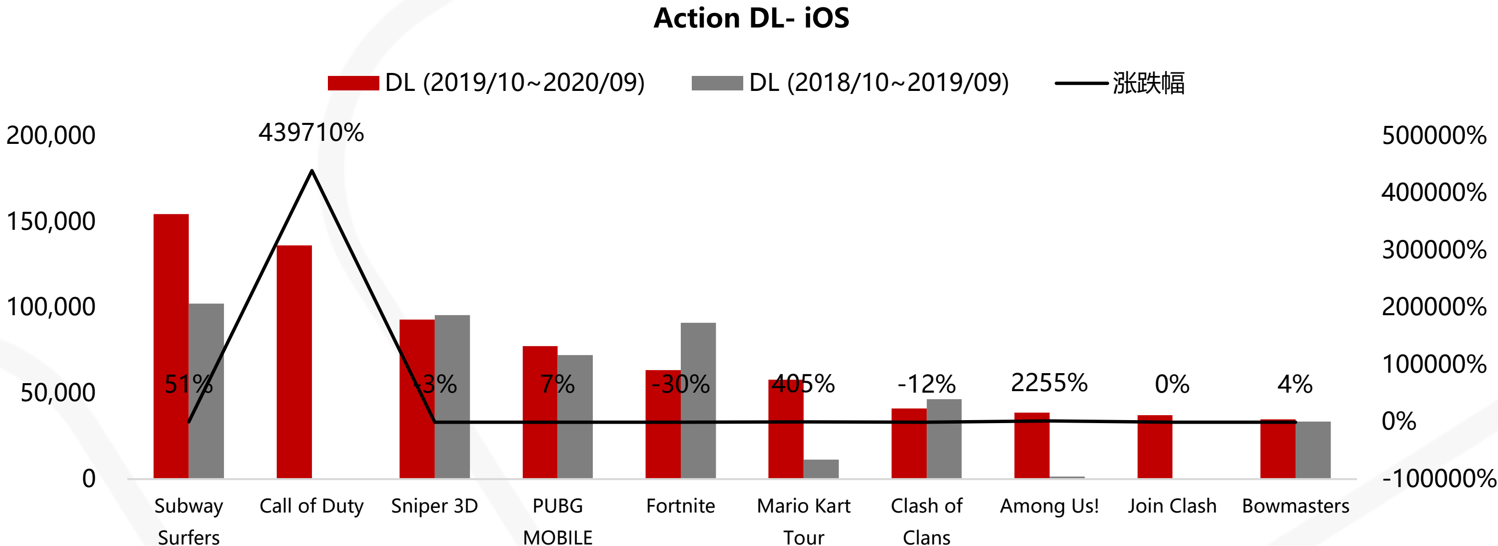
App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	月活跃用户	月活跃用户涨跌幅
《Candy Crush Saga》	King	英国	2012/11/14	54,086	4%
《Gardenscapes》	Playrix	爱尔兰	2016/8/25	31,108	93%
Homescapes	Playrix	爱尔兰	2017/9/19	34,997	29%
Fishdom	Playrix	爱尔兰	2015/12/10	27,779	305%
Empires & Puzzles Epic Match 3	Small Giant Games	芬兰	2017/3/1	2,886	-7%
Property Brothers Home Design	Storm8 StudiOS	美国	2019/6/20	15,162	18836%
Matchington Mansion	Firecraft StudiOS Ltd.	美国	2017/10/11	9,005	-46%
Farm Heroes Saga	King	英国	2014/1/2	4,178	-30%
Merge Dragons!	Gram Games		2017/6/28	1,885	-12%
5 Differences Online	Smart Project GmbH	瑞士	2019/2/8	4,418	354%

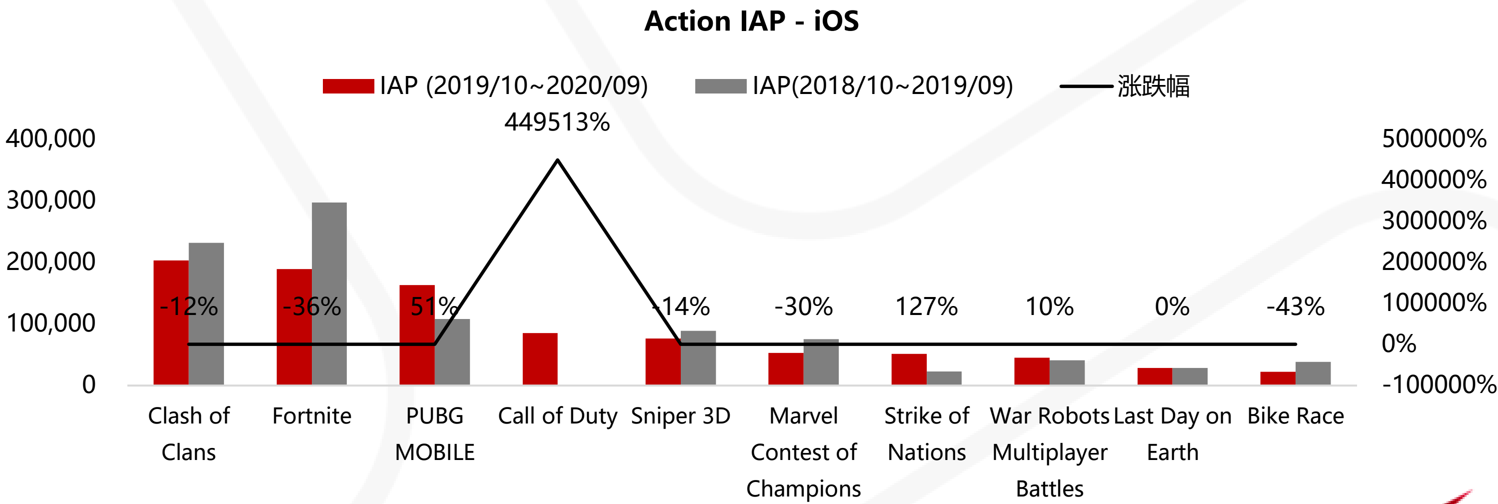
ADTIMING

动作类游戏：动作榜游戏除《Call of Duty》外，IAP增长困难，但不影响下载量榜单新生多款新游

子品类分析

- DL榜单中，《Subway Surfers》、《Call of Duty》位列榜单第一、第二，且《Call of Duty》实现年度最高增长。
- IAP榜单中，《Clash of Clans》、《Fortnite》、超越《PUBG MOBILE》是盈利能力最强的游戏，《Call of Duty》实现年度最高增长。





ADTIMING

动作类游戏（下载量TOP10榜单）：TOP10中中国出海手游占20%，新游占40%，次留多在41%以上，市场活跃度较高

子品类分析

- 头部游戏涉及品类较广，包括跑酷、射击、MOBA等。
- 中国游戏有2款，分别是《PUBG MOBILE》、《Among Us!》。
- TOP10游戏中，新游占比为40%，新游表现较为活跃。
- 游戏日活跃用户普遍增长，市场正在扩展中，
- 游戏次留大多在41%以上，《Among Us!》在45%以上。游戏次留较高。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅	次日留存	7日留存	30日留
Subway Surfers	Sybo Games ApS	丹麦	2012/5/24	16,576	35%	39%	15%	12%
Call of Duty	Activision Publishing, Inc.	美国	2019/6/13	8,157	/	44%	17%	15%
Sniper 3D	Fun Games For Free	美国	2014/11/10	9,592	2%	39%	15%	11%
PUBG MOBILE	Tencent Mobile International Limited	中国	2018/3/16	5,728	18%	44%	17%	15%
Fortnite	Epic Games	美国	2018/3/15	4,701	-27%	42%	16%	14%
Mario Kart Tour	Nintendo Co., Ltd.	日本	2019/8/26	4,040	4530%	44%	17%	13%
Clash of Clans	Supercell	芬兰	2012/8/2	5,297	-1%	38%	15%	14%
Among Us!	InnerSloth LLC	中国	2018/7/25	872	1629%	45%	18%	13%
Join Clash	SUPERSONIC STUDiOS LTD	英国	2020/2/23	1,644	/	44%	17%	13%
Bowmasters	Playgendary	德国	2016/8/17	3,129	20%	41%	16%	12%

动作类游戏（IAP TOP10榜单）：头部游戏多为老游，头部IAP市场普遍缩水

子品类分析

- 中国出海的《PUBG MOBILE》登录TOP10榜单。
- 除《Call of Duty》外，头部游戏均为老游。
- 游戏月活跃用户普遍下降，市场流量多流向《Call of Duty》和《Last Day on Earth》。

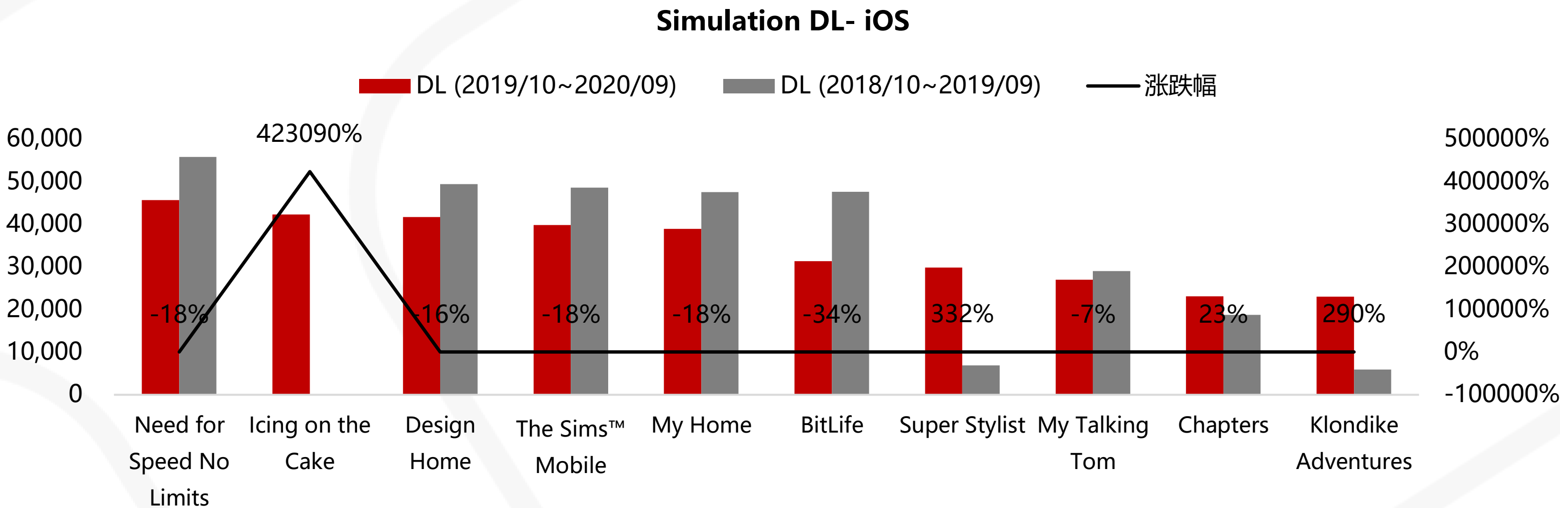
App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	月活跃用户	月活跃用户涨跌幅
Clash of Clans	Supercell	芬兰	2012/8/2	14,645	-7%
Fortnite	Epic Games	美国	2018/3/15	21,517	-38%
PUBG MOBILE	Tencent Mobile International Limited	中国	2018/3/16	25,699	5%
Call of Duty	Activision Publishing, Inc.	美国	2019/6/13	36,818	/
Sniper 3D	Fun Games For Free	美国	2014/11/10	31,637	-8%
Marvel Contest of Champions	Kabam Games, Inc.	温哥华	2014/12/10	4,814	-33%
Strike of Nations	Babil Games	阿联酋	2018/9/6	302	-22%
War Robots Multiplayer Battles	Pixonic Games LTD	俄罗斯	2014/4/15	2,729	-59%
Last Day on Earth	Andrey Pryakhin	俄罗斯	2017/6/12	7,933	50%
Bike Race	TOP Free Games	美国	2012/3/23	3,534	-65%

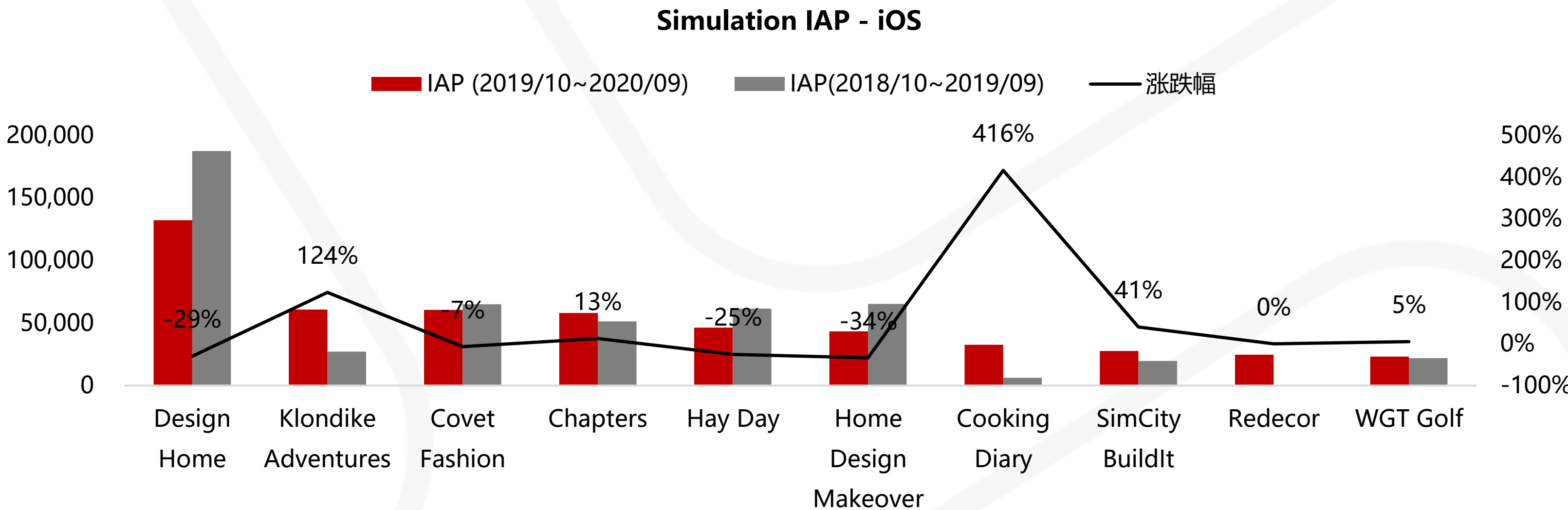
ADTIMING

模拟类游戏：DL TOP10游戏体量大多下降，仅3款上升；IAP TOP10游戏盈利能力差距较大

子品类分析

- DL榜单中，TOP5游戏下载量体量相差不大，但除排名第二的《Icing on the Cake》下载量体量大增外，其余游戏下载量均下降。
- IAP榜单中，《Design Home》的IAP体量虽然下降，但仍远超其它游戏。《Cooking Diary》的IAP增长最多，增长416%。





ADTIMING

模拟类游戏（下载量TOP10榜单）： TOP10中中国出海手游仅1款，新游也仅1款，市场活跃度相对较低，总体市场体量有所扩张

子品类分析

- 头部游戏多为美国发行的游戏，中国出海的仅一款《Chapters》。
- TOP10游戏中，新游仅1款，新游较难进入品类头部。
- 游戏次留大多在40%以下，仅《My Home》的次留较高， 次留为47%。模拟类游戏次留相对偏低。
- 头部游戏日活跃用户有增有降，但游戏上涨幅度普遍高于下降幅度，头部市场正在扩张中。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅	次日留存	7日留存	30日留
Need for Speed No Limits	Electronic Arts	美国	2015/10/1	4,522	-6%	32%	12%	9%
Icing on the Cake	Lion StudiOS	美国	2019/8/7	2,486	/	35%	11%	6%
Design Home	Crowdstar Inc	美国	2016/11/15	3,843	3%	33%	13%	10%
The Sims™ Mobile	Electronic Arts	美国	2018/3/6	3,008	-16%	32%	12%	7%
My Home	ZenLife Games Pte. Ltd.	新加坡	2018/8/13	2,864	-9%	47%	20%	16%
BitLife	Candywriter, LLC	美国	2018/9/30	2,157	-21%	38%	13%	7%
Super Stylist	CRAZY STYLE LTD	美国	2018/11/22	2,059	750%	35%	12%	6%
My Talking Tom	Outfit7 Limited	英国	2013/11/13	3,003	-4%	32%	10%	7%
Chapters	Crazy Maple Studio, Inc.	中国	2017/10/13	1,865	54%	37%	13%	8%
Klondike Adventures	VIZOR APPS CORP.	塞浦路斯	2018/4/4	1,681	351%	36%	13%	8%

模拟类游戏（IAP TOP10榜单）：TOP10游戏新游仅1款，中国出海仅1款，市场体量比较稳定

子品类分析

- TOP10游戏中，新游仅1款，即Redecor。
- TOP10游戏中，中国出海的仅一款《Chapters》。
- 游戏月活有升有降，市场相对平稳。

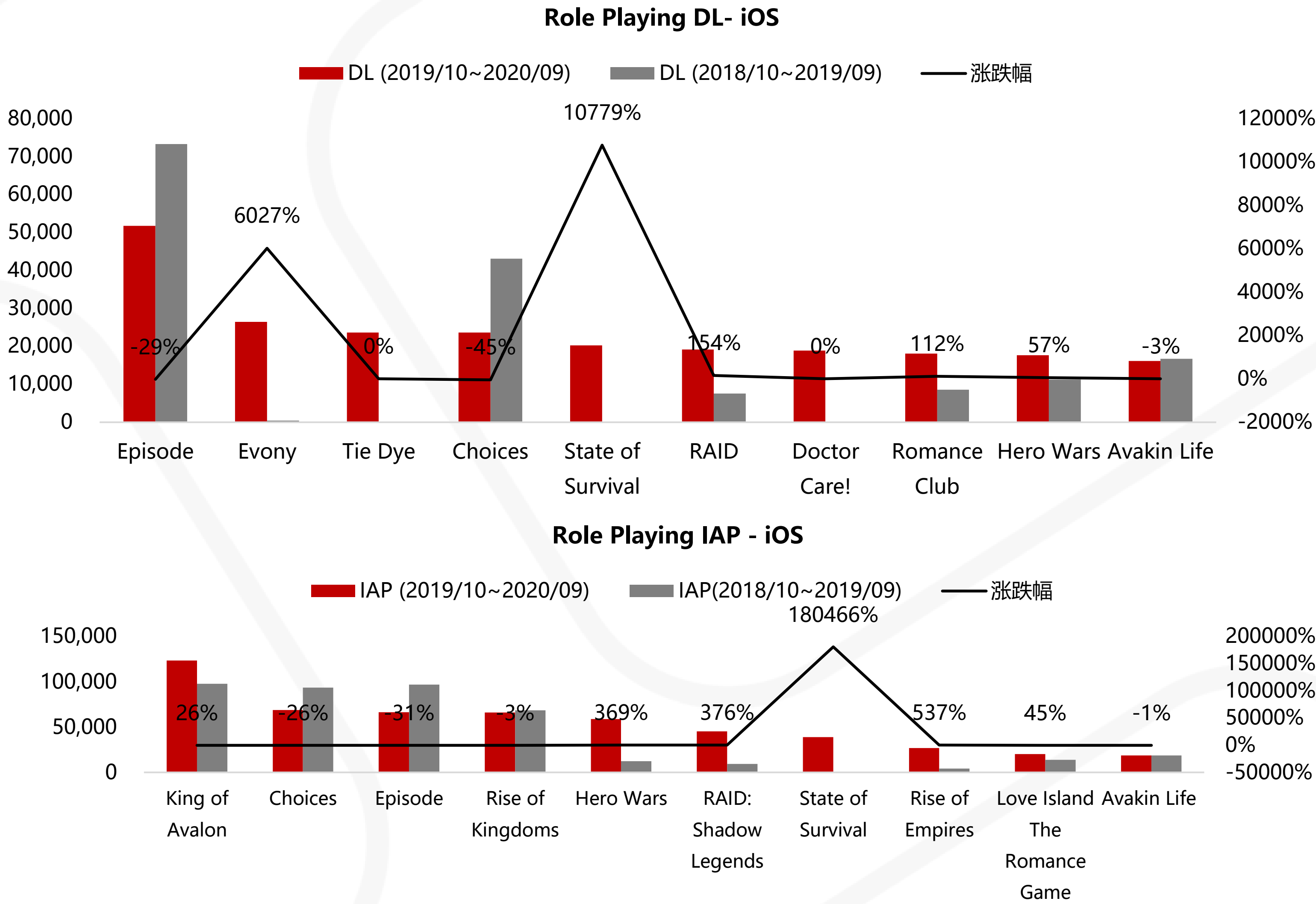
App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	月活跃用户	月活跃用户涨跌幅
Design Home	Crowdstar Inc	美国	2016/11/15	15,741	-3%
Klondike Adventures	VIZOR APPS CORP.	塞浦路斯	2018/4/4	7,592	336%
Covet Fashion	Crowdstar Inc	美国	2013/6/27	6,270	-28%
Chapters	Crazy Maple Studio, Inc.	中国	2017/10/13	8,089	44%
Hay Day	Supercell	芬兰	2012/6/21	6,154	-24%
Home Design Makeover	Storm8 StudiOS	美国	2018/1/31	7,809	11%
Cooking Diary	MyTona	俄罗斯	2018/8/7	7,069	687%
SimCity BuildIt	Electronic Arts	美国	2014/12/17	5,297	-9%
Redecor	Reworks		2019/3/8	3,987	/
WGT Golf	WGT	美国	2013/10/16	3,626	-37%

ADTIMING

RPG类游戏：市场下载量整体增长，头部游戏程扩张趋势

子品类分析

- DL榜单中，除排名第一和和第四的游戏下载量大跌外，游戏下载量均大增，可见头部游戏整体程扩张趋势。
- IAP榜单中，排名前四的游戏IAP盈利能力下跌，其余游戏IAP盈利上升，可见腰部游戏在逐渐发力。



ADTIMING

RPG类游戏（下载量TOP10榜单）：头部游戏多为美国厂商发行，新游占比40%，新游比较活跃，市场正快速吸量

子品类分析

- 头部游戏多为美国发行的游戏。
- TOP10游戏中，新游占比为40%，RPG市场新游比较活跃。
- 游戏次留大多在40%以下，仅《RAID》的次留较高， 次留为43%。
- 游戏下载量和日活跃用户普遍上升，RPG头部市场正在扩张，快速吸量。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户	日活跃用户涨跌幅	次日留存	7日留存	30日留
Episode	Episode Interactive	美国	2013/12/18	5,910	-27%	31%	11%	9%
Evony	TOP GAMES INC.	美国	2016/4/27	2,099	5741%	32%	10%	8%
Tie Dye	Crazy Labs	美国	2020/6/10	1,146	/	32%	11%	7%
Choices	Pixelberry StudiOS	美国	2016/8/20	2,273	-37%	33%	12%	9%
State of Survival	KingsGroup Holdings	开曼群岛	2019/8/30	1,148	39518%	35%	12%	6%
RAID	Plarium Global Ltd	美国	2019/2/9	1,333	258%	43%	16%	11%
Doctor Care!	RUBY OYUN VE YAZILIM DANISMANLIK	土耳其	2020/6/27	910	/	34%	10%	6%
Romance Club	Your Story Interactive	俄罗斯	2018/3/7	1,434	210%	36%	10%	5%
Hero Wars	Nexters Global LTD	俄罗斯	2016/12/23	1,706	181%	33%	10%	9%
Avakin Life	Lockwood Publishing	英国	2013/12/10	1,783	3%	31%	10%	7%

ADTIMING

RPG类游戏（IAP TOP10榜单）：中国出海游戏有2款，IAP榜单最头部游戏的日活用户在下降，龙头游戏正面临严峻挑战

子品类分析

- 头部游戏多为欧美发行的游戏，中国出海的有2款，分别为《State of Survival》和《Rise of Empires》。
- TOP10游戏中，仅《State of Survival》1款新游。
- IAP最头部游戏（前5）的月活跃用户下降，龙头游戏的市场或面临严峻挑战。

App名称	发行商	发行商所属地	发布日期	月活跃用户	月活跃用户涨跌幅
King of Avalon	DianDian Interactive Holding	中国	2016/7/13	2,441	-20%
Choices	Pixelberry StudiOS	美国	2016/8/20	9,050	-43%
Episode	Episode Interactive	美国	2013/12/18	17,860	-34%
Rise of Kingdoms	Lilith Games	中国	2018/9/20	2,286	-63%
Hero Wars	Nexters Global LTD	俄罗斯	2016/12/23	7,171	247%
RAID: Shadow Legends	Plarium Global Ltd	美国	2019/2/9	6,546	379%
State of Survival	KingsGroup Holdings	中国	2019/8/30	4,667	72019%
Rise of Empires	LONG TECH NETWORK LIMITED	中国	2018/10/20	1,564	552%
Love Island The Romance Game	Fusebox Games	英国	2018/5/24	5,538	20%
Avakin Life	Lockwood Publishing	英国	2013/12/10	5,391	-5%

ADTIMING

南非Android市场热门应用小结

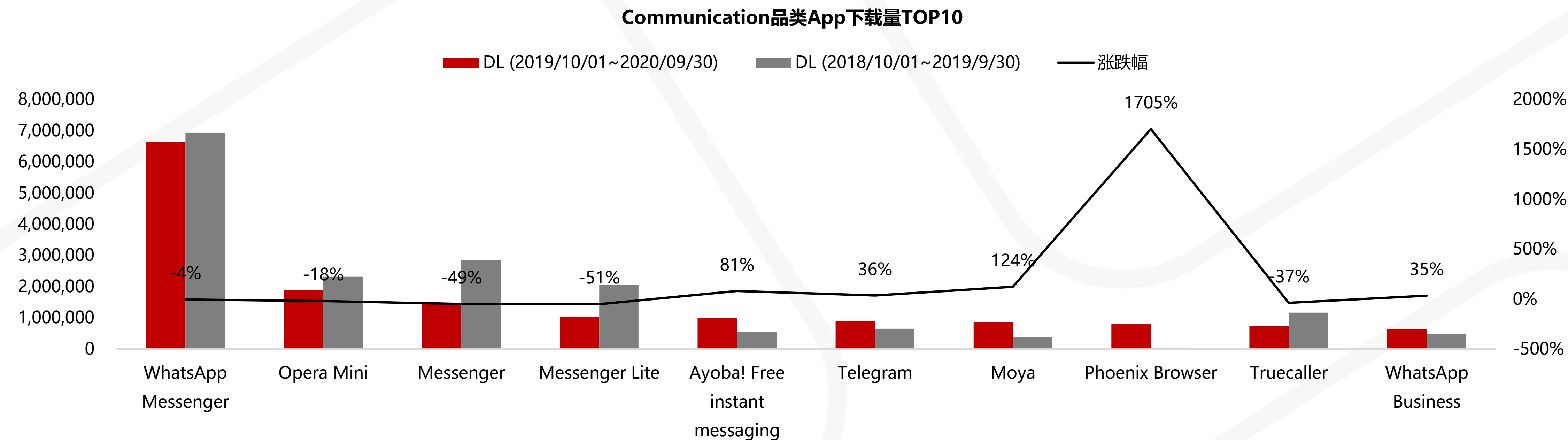
- **交流类应用**：作为Android平台下载量排名第二，日活跃用户排名第一的品类，南非市场基本被海外厂商掌控。TOP10中大多是社交通讯类软件，其中《WhatsApp Messenger》下载量榜第一名，《Messenger》日活跃用户排名第一，《Phoenix Browser》的下载量增幅最大（1705%）。
- **工具类应用**：作为Android平台下载量排名第三，日活跃用户排名第四的品类，TOP10中，中国的《茄子快传》最受欢迎，下载量和活跃用户均排第一。电脑清理软件《Memory cleaner》市场增长最快，下载量增长28712%。整体来看头部软件的下载量略有下降。
- **视频播放和编辑类应用**：作为Android平台下载量排名第七且环比上升最快的品类，TOP10中，中国的和美国的软件占据近半市场，其中YouTube市场大跌，但其余软件大多上升。TOP10中《Video Downloader for Facebook》市场增长最快，下载量增长1549%。
- **当地旅行类应用**：作为Android平台日活跃用户排名第七且环比上升最快的的品类，南非旅行类软件头部市场缩水，且多被美国霸占。其中一款素食餐厅查找软件《abillionveg》逆势而上，市场增长最快，下载量增长5047%。

ADTIMING

热门品类之交流类应用（Android）：TOP4的APP的DL均下降

研究理由：Android平台下载量排名第二，日活跃用户排名第一的品类。

2019年10月至2020年9月南非Android系统的交流类软件的市场整体略有下降，原因在于排名前4的APP的DL均下降，尤其《Messenger》市场下跌49%，下跌幅度最大，《Phoenix Browser》的下载量增幅最大（1705%）。



ADTIMING

热门品类之交流类应用（Android）：市场基本被海外厂商掌控

子品类分析

- 南非交流类软件TOP10中大多是社交通讯类软件，其中《WhatsApp Messenger》下载量榜第一名，《Messenger》日活跃用户排名第一。
- 南非市场头部的交流类软件的发行商均是本土外的。
- 交流类软件头部市场多是发行较早的APP，最近发行的有《Ayoba! Free instant messaging》和《WhatsApp Business》。

Communication类应用下载量TOP10（Android）

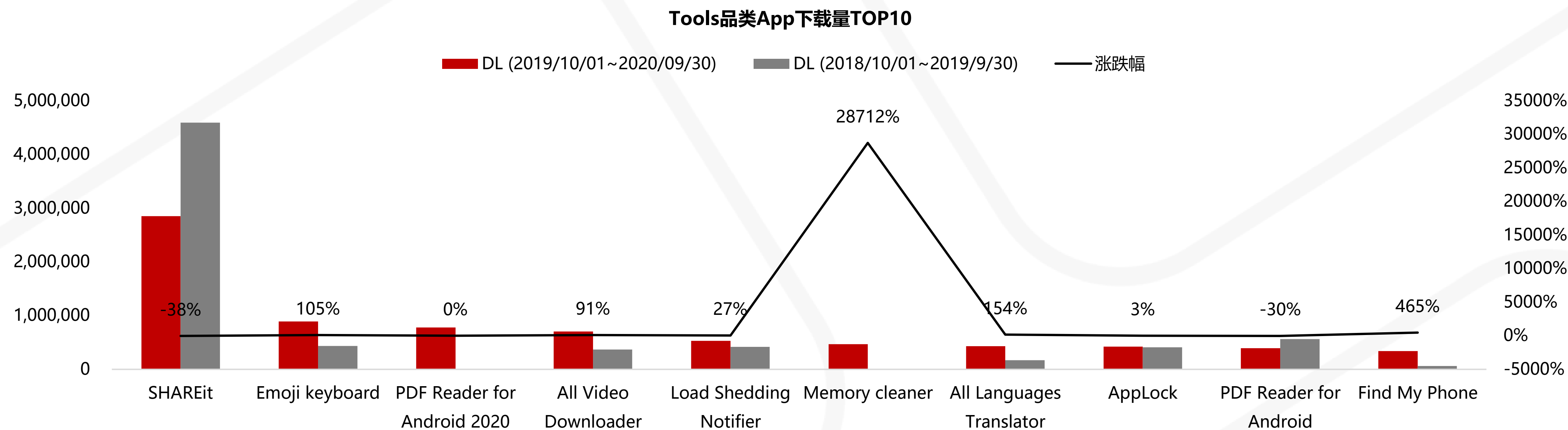
App名称	核心用途	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户
WhatsApp Messenger	智能手机之间通讯的应用程序	WhatsApp Inc.	美国	2009/5/4	4,172,032
Opera Mini	在移动电话上使用的免费网络浏览器	Opera	挪威	2014/11/24	214,903
Messenger	可以与他人进行文字聊天，语音对话，视频会议等即时交流	Facebook	美国	2014/5/8	5,645,929
Messenger Lite	在线聊天工具	Facebook	美国	2016/10/3	105,010
Ayoba! Free instant messaging	在线聊天通讯工具	Ayoba	毛里求斯	2019/4/29	74,237
Telegram	即时消息通讯工具	Telegram FZ-LLC	加拿大	2014/10/1	95,645
Moya	通讯工具，不联网也能工作	bi.Nu	澳大利亚	2018/7/17	56,489
Phoenix Browser	网络浏览器	Verizontal Technology		2016/9/1	48,985
Truecaller	手机通讯工具，智能识别号码和短信	Truecaller		2014/10/1	84,615
WhatsApp Business	企业与客户交流的简单工具	WhatsApp Inc.	美国	2019/3/18	5,145

ADTIMING

热门品类之工具类应用（Android）：中国的《茄子快传》市场体量最大，今年市场有所缩水

研究理由： Android平台下载量排名第三，日活跃用户排名第四的品类。

2019年10月至2020年9月南非Android系统的工具类软件的市场整体略有下降，原因在于排名第一的《SHAREit DL》下降，市场下跌38%，下跌幅度最大，电脑清理软件《Memory cleaner》市场增长最快，下载量增长28712%。



ADTIMING

热门品类之工具类应用（Android）：中国厂商占有一席之地，新APP占比三成，市场较为活跃

子品类分析

- 南非工具类软件TOP10中，中国的茄子快传最受欢迎，下载量和活跃用户均排第一。南非仅一款手机减载工具《Load Shedding Notifier》挤入市场头部。
- 工具类软件TOP10中除中国的茄子快传下载量大幅下降外（-38%），其余软件的下载量大多上升。
- TOP10中新APP占比30%，工具类应用的头部市场比较活跃。

Tools类应用下载量TOP10（Android）

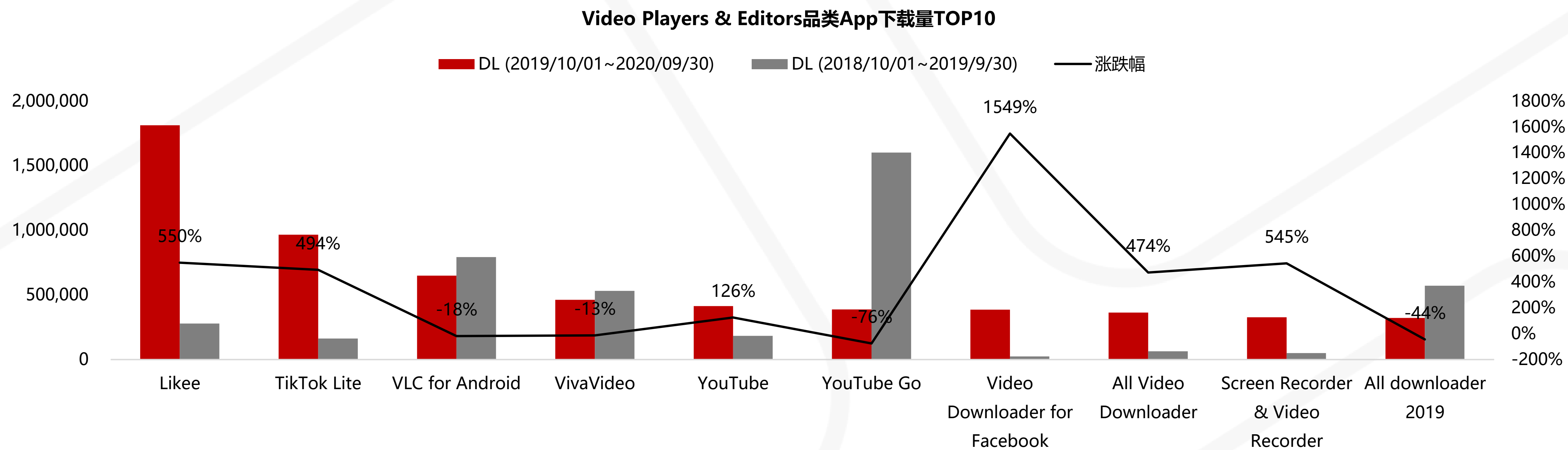
App名称	核心用途	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户
SHAREit	线下近距离文件传输	Smart Media4U Technology Pte.Ltd.	中国	2014/5/28	342,812
Emoji keyboard	键盘输入法	Emoji Keyboard & Sticker Design Team	美国	2015/1/8	84,313
PDF Reader for Android 2020	PDF阅读器	iVila Studio		2019/12/23	39,327
All Video Downloader	视频下载工具	Best Video Downloader & Music Downloader		2018/11/12	46,529
Load Shedding Notifier	减载工具	abisoft	南非	2015/2/22	43,291
Memory cleaner	清理内存的工具	essential tools		2019/8/4	24,609
All Languages Translator	翻译工具	Mobile Translator Apps		2019/3/28	27,329
AppLock	锁定文件工具，保护隐私	DoMobile Lab	中国	2014/4/8	8,260
PDF Reader for Android	PDF阅读器	Reader Tools		2017/12/15	36,344
Find My Phone	Apple的一个功能:丢失模式	FindLostCellPhone		2017/2/19	24,498

ADTIMING

热门品类之视频播放和编辑类应用（Android）：《YouTube》市场大跌，《Likee》《TikTok Lite》下载量大幅上升，跃居下载量第一和第二

研究理由： Android平台下载量排名第七且环比上升最快的品类。

2019年10月至2020年9月南非Android系统的视频播放和编辑类软件的市场大幅上升，原因在于排名第一的《Likee》和排名第二的《TikTok Lite》DL大幅上升，市场分别增长550%和494%；但《YouTube Go》的下载量下降76%，是下载量减少最多的APP。



ADTIMING

视频播放和编辑类软件（Android）：中国的和美国的软件占据近半市场

Video Players & Editors类应用下载量TOP10（Android）

子品类分析

- 南非视频类软件TOP10中，中国的和美国的软件占据近半市场。其中，新加坡的《Likee》下载量排第一，美国的《YouTube》下载量虽然仅排名五，但活跃用户却跃居第一。
- 中国的《TikTok Lit》《VivaVideo》打入南非市场，且取得较好的成绩。
- 头部市场中新APP占比三成，市场相对较活跃。

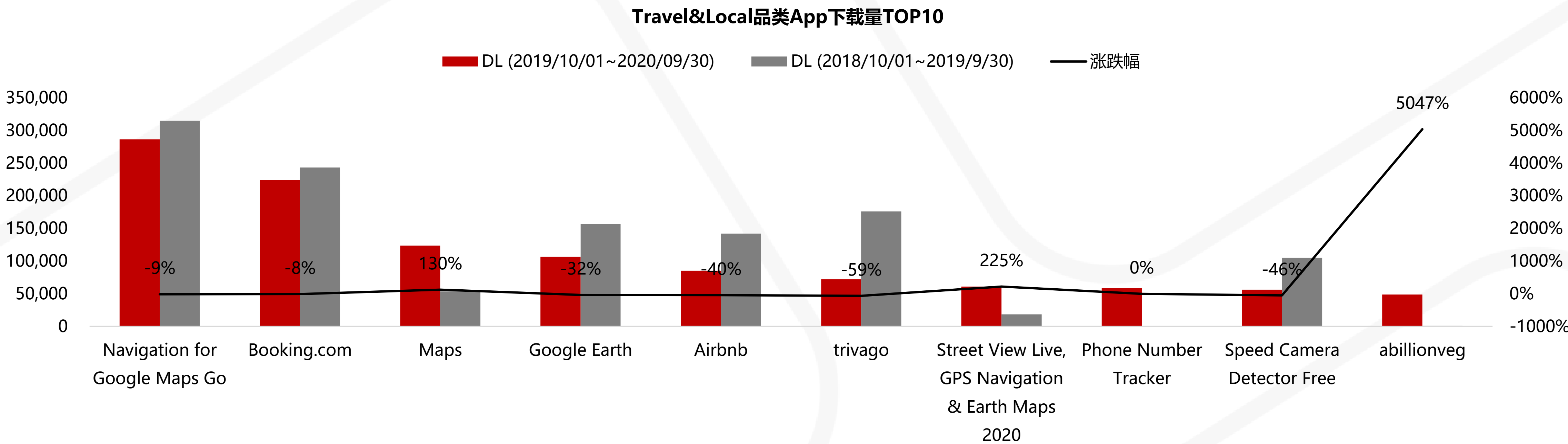
App名称	核心用途	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户
Likee	以前的LIKE，全球原创视频创建和共享平台	BIGO TECHNOLOGY PTE. LTD.	新加坡	2017/8/8	1,928
TikTok Lite	视频创建和分享平台	TikTok PTE.ltd.	中国	2018/10/28	52,157
VLC for Android	开源跨平台多媒体播放器	Videolabs		2015/2/4	67,297
VivaVideo	视频编辑器	QuVideo Inc. Best Video Editor & Video Maker App	中国	2014/4/25	50,629
YouTube	视频播放器	Google LLC	美国	2014/5/6	165,244
YouTube Go	下载和观看视频	Google LLC	美国	2017/11/28	30,412
Video Downloader for Facebook	Facebook视频下载器	Video Downloader & Video Player & Photo Downloader		2019/6/16	23,117
All Video Downloader	视频下载工具	m24apps	印度	2019/1/16	21,443
Screen Recorder & Video Recorder	屏幕录像机	InShot Inc.		2019/5/9	19,343
All downloader 2019	视频下载工具	InShot Inc.		2018/7/4	23,928

ADTIMING

热门品类之当地旅行类应用（Android）：排名前六的软件中除了《Maps》，下载量均大幅下跌

研究理由： Android平台日活跃用户排名第七且环比上升最快的的品类。

2019年10月至2020年9月南非Android系统的当地和旅行类软件的市场下跌，排名前六的软件中除了Maps，下载量均大幅下跌，尤其《triago》市场下跌59%。新加坡的一款素食餐厅查找软件《abillionveg》市场增长最快，下载量增长5047%。



ADTIMING

热门品类之当地旅行类应用（Android）：头部市场多被美国霸占，新应用占比两成

子品类分析

- 南非旅行类软件TOP10中，大多为美国软件。其中，美国的《Maps》活跃用户排第一，其次是《Booking.com》。
- 头部应用中大多发行较早，新应用占比两成，新应用分别是《Street View Live, GPS Navigation & Earth Maps 2020》和《Phone Number Tracker》。

Travel&Local类应用下载量TOP10（Android）

App名称	核心用途	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户
Navigation for Google Maps Go	实时导航系统	Google LLC	美国	2018/7/24	21,730
Booking.com	旅行酒店查找预定软件	Booking.com Hotels & Vacation Rentals	荷兰	2014/5/14	25,494
Maps	地图导航	Google LLC	美国	2014/8/29	1,219,012
Google Earth	可以在上面查看卫星图像、地图、地形和3D建筑	Google LLC	美国	2008/10/27	6,917
Airbnb	旅行房屋租赁平台	Airbnb, Inc.	美国	2010/11/10	10,593
trivago	酒店搜索服务平台	trivago N.V.	德国	2010/6/15	4,577
Street View Live, GPS Navigation & Earth Maps 2020	GPS导航应用	Street View Live, GPS Navigation & Earth Maps 2019		2019/6/23	3,443
Phone Number Tracker	电话号码追踪器	Fifty Shades of Apps		2020/2/28	2,741
Speed Camera Detector Free	结合实时警报和GPS摄像的系统	Iteration Mobile & Vialsoft Apps		2013/10/28	7,385
abillionveg	素食主义者社区	abillionveg	新加坡	2018/4/26	2,587

ADTIMING

iOS热门品类小结

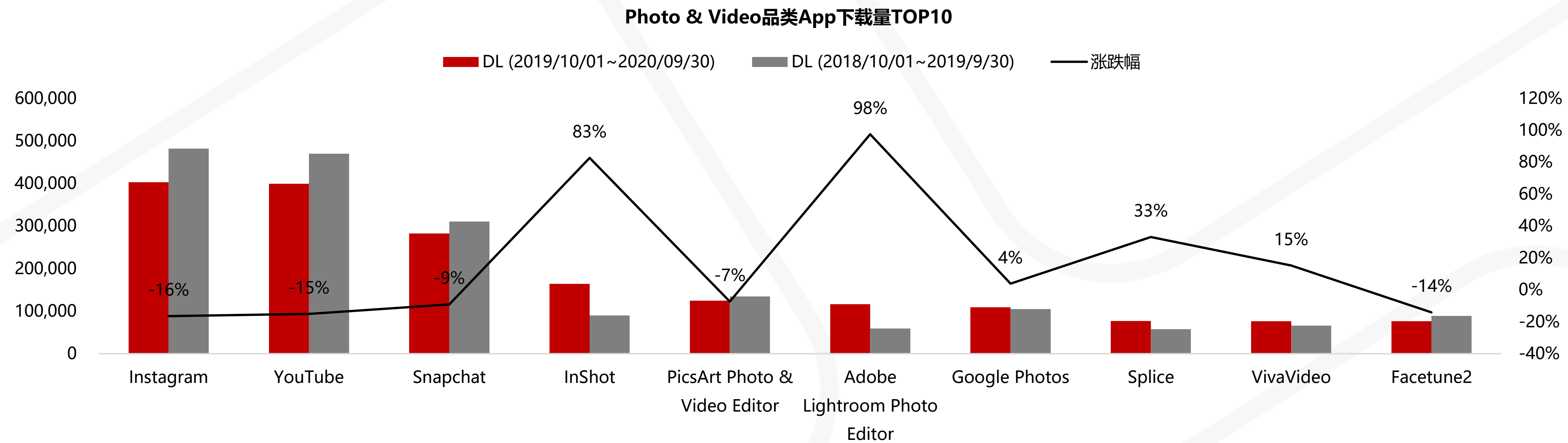
- **照片和视频类应用**：作为iOS平台日活跃用户及IAP营收排名第二的品类，头部市场几乎被美国垄断，美国的《Instagram》《YouTube》《Snapchat》排名前三，《Adobe Lightroom Photo Editor》实现最高增长（98%）。而2020年南非视频类软件的下载量市场整体表现平稳。
- **商业类应用：**作为iOS平台下载量排名第六且下载量和日活跃用户均为环比上涨最快的品类，TOP10中，除了手机管家类软件《My Vodacom》、银行类软件《Capitec Remote Banking》外均是美国厂商发行的软件，市场的增长多源于Zoom市场的增长。
- **社交类应用：**作为iOS平台下载量排名第三，日活跃用户排名第一的品类，TOP10中，美国软件占半数，龙头软件WhatsApp Messenger市场下跌，但排名第5的视频类软件《Houseparty》实现最高增长（增长1155%）。龙头软件的垄断程度有所下降。
- **生产效率类应用：**作为iOS平台日活跃用户及IAP营收排名第二的品类， TOP10中美国软件超占半数，中国出海软件占两成。从整体来看，2020年南非生产类软件的下载量略有上升。

ADTIMING

热门品类之照片和视频类应用（iOS）：头部市场相对稳定

研究理由： iOS平台日活跃用户及IAP营收排名第二的品类。

2019年10月至2020年9月南非iOS系统的照相和视频类软件的市场整体表现稳定，排名前三的《Instagram》《YouTube》《Snapchat》市场略有下跌，下降幅度在9%~16%，但《InShot》和《Adobe Lightroom Photo Editor》的下载量增长83%和98%，基本拉平了头部市场下跌的部分。



ADTIMING

热门品类之照片和视频类应用（iOS）：头部市场几乎被美国垄断

子品类分析

- 南非照片与视频类软件TOP10中，大多为美国软件。其中，美国的《Instagram》《YouTube》《Snapchat》的下载量和日活跃用户排名前三。
- 中国出海的软件包括《InShot》和《VivaVideo》。
- 头部APP均为2016年及之前发行的老APP，新APP没有挤入TOP10。

Photo&Video类应用下载量TOP10（iOS）

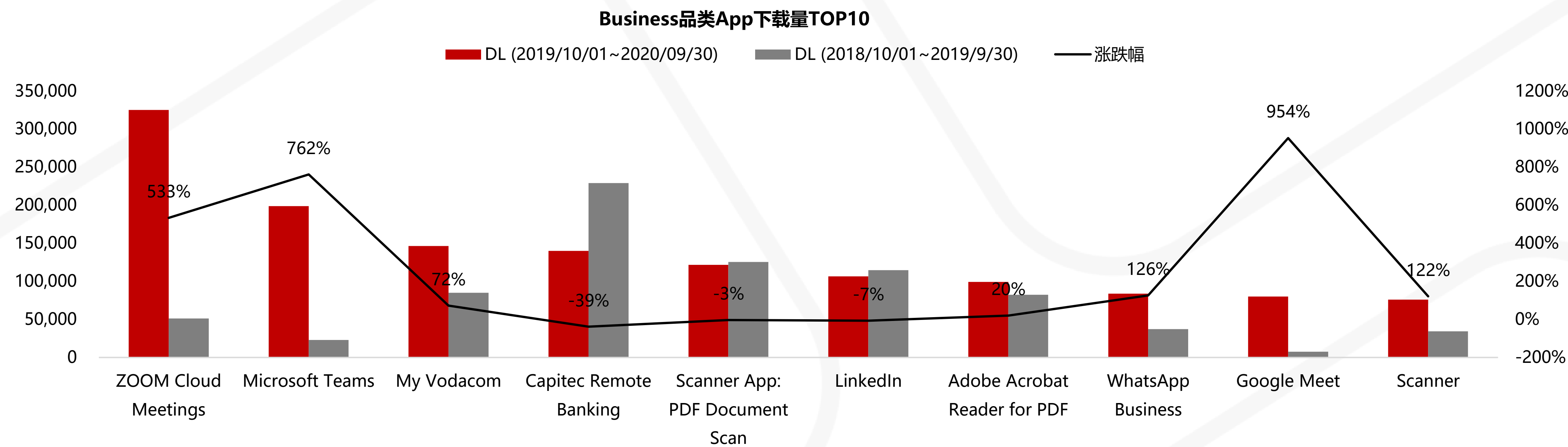
App名称	核心用途	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户
Instagram	图片社交软件，可分享日常生活	Instagram, Inc.	美国	2010/10/6	740,709
YouTube	观看或者上传视频	Google LLC	美国	2012/9/11	158,466
Snapchat	图片社交软件，用户可在软件中聊天	Snap, Inc.	美国	2011/7/13	196,227
InShot	视频编辑器	InstaShot Inc.	中国	2015/6/11	15,016
PicsArt Photo & Video Editor	一款照片和视频编辑器	PicsArt, Inc.	美国	2013/1/2	15,504
Adobe Lightroom Photo Editor	照片编辑器	Adobe Inc.	美国	2014/6/22	11,368
Google Photos	云端存储图片及视频，可制作电子相册	Google LLC	美国	2015/5/28	10,335
Splice	视频编辑器	Bending Spoons Apps IVS	意大利	2010/12/23	10,017
VivaVideo	视频编辑软件	QuVideo Inc.	中国	2014/5/1	7,705
Facetune2	照片编辑器	Lightricks Ltd.	以色列	2016/11/24	6,563

ADTIMING

热门品类之商业类应用（iOS）：下载量和日活用户均大幅上升

研究理由： iOS平台下载量排名第六且下载量和日活跃用户均为环比上涨最快的品类。

2019年10月至2020年9月南非iOS系统的商业类软件的市场下载量上升，头部市场中除《Capitec Remote Banking》大幅下跌（-39%），《Scanner App: PDF Document Scan》和《LinkedIn》下载量略有下跌（-3%~-7%）外，其余APP的下载量增势明显，尤其排名第一和第二的《ZOOM Cloud Meetings》和《Microsoft Teams》（533%~762%）。



ADTIMING

热门品类之商业类应用（iOS）：头部市场几乎被美国垄断

子品类分析

- 南非商业类软件TOP10中，大多为美国软件。其中，美国的Zoom下载量和日活跃用户均排名第一。
- 南非本土软件有手机管家类软件My Vodacom、银行类软件Capitec Remote Banking。
- 头部软件中除WhatsApp Business为2019年以后发布的新APP外，其余APP均发行较早。

Business类应用下载量TOP10（iOS）

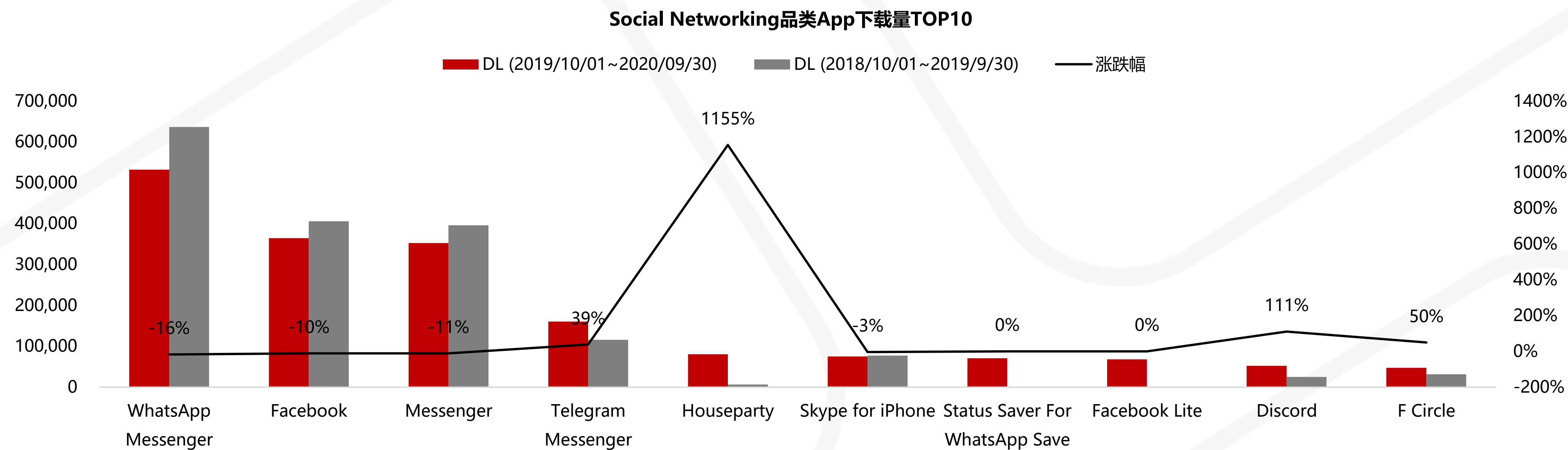
App名称	核心用途	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户
ZOOM Cloud Meetings	远程会议类软件	Zoom	美国	2012/8/15	32,103
Microsoft Teams	一款基于聊天的智能团队协作工具，可以同步进行文档共享，并为成员提供包括语音、视频会议在内的即时通讯工具	Microsoft Corporation	美国	2016/11/2	14,375
My Vodacom	手机管理类软件	Vodacom	南非	2012/11/26	16,272
Capitec Remote Banking	银行软件	Capitec Bank	南非	2014/4/7	17,190
Scanner App: PDF Document Scan	PDF浏览器	BPMobile	美国	2015/9/23	11,276
LinkedIn	全球职场社交平台	LinkedIn Corporation	美国	2008/8/20	15,655
Adobe Acrobat Reader for PDF	PDF阅读器	Adobe Inc.	美国	2011/10/17	12,135
WhatsApp Business	一款面向企业用户的商务通讯APP	WhatsApp Inc.	美国	2019/3/18	5,145
Google Meet	简单的计划和屏幕共享，实时字幕和布局等	Google LLC	美国	2017/2/27	5,647
Scanner	移动端扫描仪应用	Luni		2017/10/5	5,722

ADTIMING

热门品类之社交类应用（iOS）：龙头软件市场下跌，但下跌市场被腰部软件拉平

研究理由： iOS平台下载量排名第三，日活跃用户排名第一的品类。

2019年10月至2020年9月南非iOS系统的社会通讯类软件的市场整体平稳，排名前三的《WhatsApp Messenger》《Facebook》《Messenger》均产生了不同程度的下滑，《Telegram Messenger》《Houseparty》《Status Saver For WhatsApp Save》《Facebook Lite》的下载量有所上升。



ADTIMING

热门品类之社交类应用（iOS）：头部市场几乎被美国垄断

子品类分析

- 南非社会通讯类软件TOP10中，大多为美国软件。其中，美国的《WhatsApp Messenger》下载量排名第一，《Facebook》的日活跃用户排名第一，《Houseparty》实现下载量最高增长（增长1155%）。
- 2019年以后发布的新APP占比两成，市场相对活跃。

Social Networking类应用下载量TOP10（iOS）

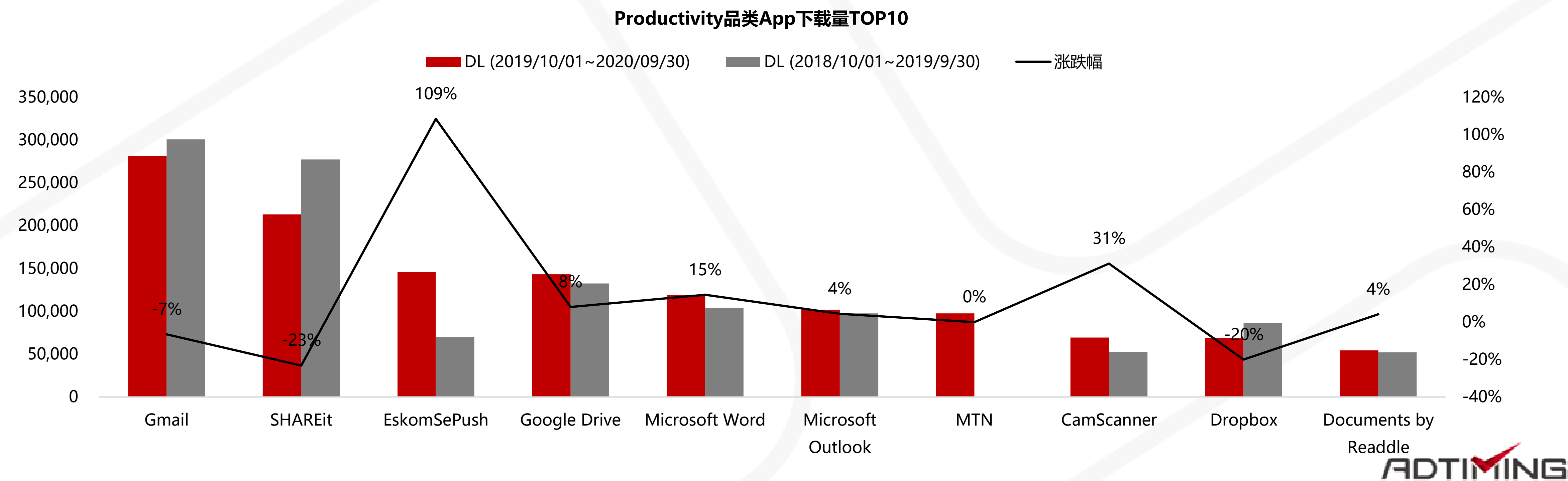
App名称	核心用途	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户
WhatsApp Messenger	即时通讯消息收发手机应用	WhatsApp Inc.	美国	2009/5/4	313,701
Facebook	社交软件，用于交友及展示生活	Facebook, Inc.	美国	2008/7/11	1,050,540
Messenger	免费多合一通讯应用程序	Facebook, Inc.	美国	2011/8/9	664,588
Telegram Messenger	消息传递应用程序，它通过遍布全球的独特的分布式数据中心网络与人们联系。	Telegram FZ-LLC	加拿大	2013/8/14	18,468
Houseparty	视频聊天软件	Life On Air, Inc	美国	2016/1/13	7,620
Skype for iPhone	即时通讯软件、可视频可文字	Skype Communications S.a.r.l	卢森堡	2009/3/31	12,310
Status Saver For WhatsApp Save	视频制作软件，适用于WhatsApp WA Business和WhatsApp App的所有照片和视频	Edgard Chammas		2020/2/23	3,554
Facebook Lite	低速连接和低规格手机设计的社交软件	Facebook, Inc.	美国	2019/4/1	3,720
Discord	适用于游戏玩家一体化语音和文字聊天的即时通信软件	Discord, Inc.	英国	2015/5/21	4,664
F Circle	手机定位软件	NGR App Mobile		2018/6/28	3,364

ADTIMING

热门品类之生产效率类应用（iOS）：因为《EskomSePush》和《MTN》的下载量大幅上涨，促进了头部市场的整体增长

研究理由： iOS平台日活跃用户及IAP营收排名第二的品类。

2019年10月至2020年9月南非iOS系统的生产效率类软件的市场下载量略有上升。其中，排名第一和第二的《Gmail》和《SHAREit》市场下跌，《SHAREit》下跌幅度最大，但排名第三的《EskomSePush》（增长109%）和第七的《MTN》市场大幅上涨。



热门品类之生产效率类应用（iOS）：头部市场几乎被美国垄断

子品类分析

- 南非生产效率类软件TOP10中，大多为美国软件。其中，美国的《Gmail》。下载量和日活跃用户均排名第一。
- 南非本地的软件仅《MTN》一款，且APP为2019年以后发布的新APP。
- 中国出海的软件有《茄子快传》和《CamScanner》两款。

Productivity类应用下载量TOP10（iOS）

App名称	核心用途	发行商	发行商所属地	发布日期	日活跃用户
Gmail	传输邮件	Google LLC	美国	2011/11/2	38,571
SHAREit	近距离无线传输文件	SHAREit Technologies Co. Ltd	中国	2013/10/31	25,901
EskomSePush	限电（手机电源过少触发限制使用电源）通知手机程序	Ash Whale	-	2015/3/4	13,350
Google Drive	在线云存储服务	Google LLC	美国	2012/6/28	18,127
Microsoft Word	Word编辑软件	Microsoft Corporation	美国	2014/3/27	13,261
Microsoft Outlook	微软办公软件套装的组件之一	Microsoft Corporation	美国	2015/1/29	10,645
MTN	南非最大的电信运营商的官方软件	MTN South Africa (Pty) LTD	南非	2019/10/7	5,923
CamScanner	移动端扫描软件	INTSIG Information Co.,Ltd	中国	2010/8/28	9,505
Dropbox	网络文件同步工具	Dropbox, Inc.	美国	2009/9/29	11,062
Documents by Readdle	一款管理文件、播放媒体的应用软件	Readdle Inc.	美国	2010/4/1	8,271

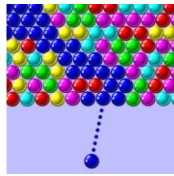
ADTIMING

BEST TIMING FOR ADS



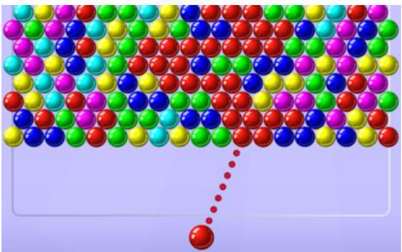
南非：热门软件分析

Casual案例分析：《Bubble Shooter》，传统休闲老游，市场下载量和活跃用户远远领先于其它休闲游戏



《Bubble Shooter》于2013年在Android平台上线，是一款非常经典的射击消除游戏，游戏经久不衰。游戏以内购为主要变现方式，2019年11月至2020年11月共实现270万美元的内购收入。游戏用户以男性为主（60.5%），且以11~30岁用户为主，11~30岁用户占所有用户58%。

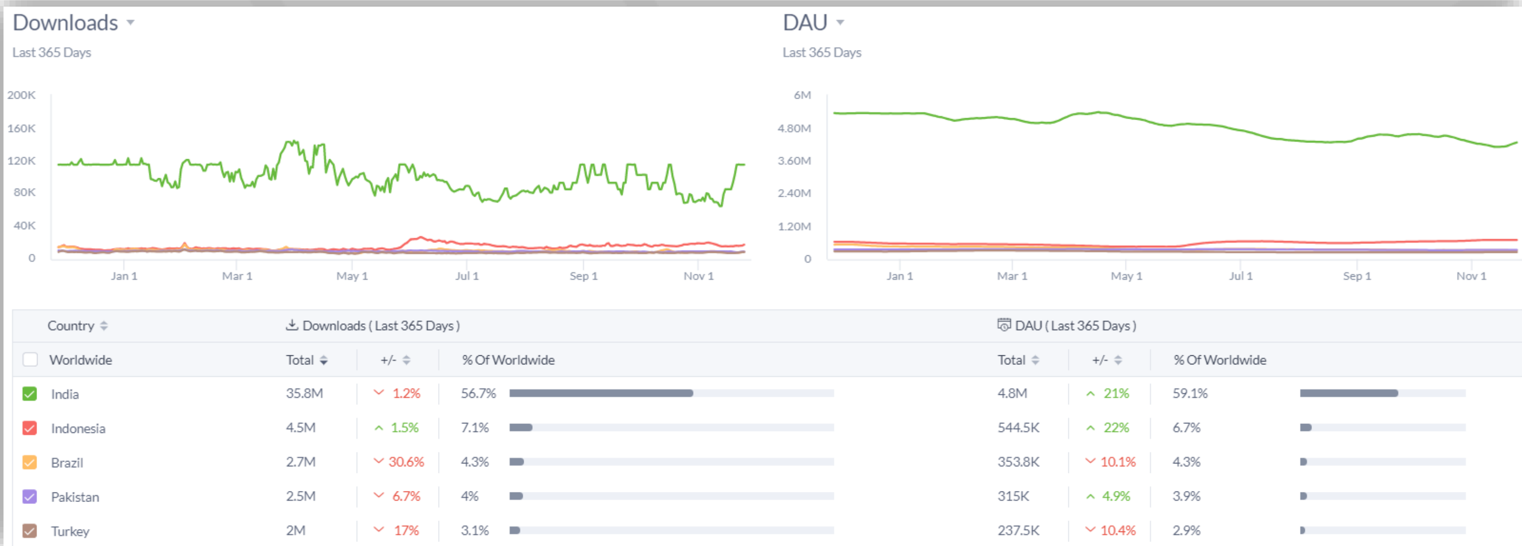




《 Bubble Shooter》商店页截图

特点分析

- 投放地区：过去一年中，《Bubble Shooter》在Android平台TOP5投放地区：印度、印尼、巴西、巴基斯坦、土耳其，过去一年产生6300万的下载量和820万的日活。
- 近1年游戏的流量主要集中在印度，印度主要于2020年2月初、3月底、5月底、9月、和11月下旬增加获客，其余时间获客波动较小；印尼、巴西、巴基斯坦、土耳其获客量级较小。



Country	Downloads (Last 365 Days) Total	+/-	% Of Worldwide	DAU (Last 365 Days) Total	+/-	% Of Worldwide
Worldwide						
India	35.8M	↓ 1.2%	56.7%	4.8M	↑ 21%	59.1%
Indonesia	4.5M	↑ 1.5%	7.1%	544.5K	↑ 22%	6.7%
Brazil	2.7M	↓ 30.6%	4.3%	353.8K	↓ 10.1%	4.3%
Pakistan	2.5M	↓ 6.7%	4%	315K	↑ 4.9%	3.9%
Turkey	2M	↓ 17%	3.1%	237.5K	↓ 10.4%	2.9%

数据说明：数据来源于Apptopia，分析用户画像数据为2020年10月25日至11月25日美国市场的用户数据
取数时间：2020年11月26

Action案例分析：《Among Us！》中国出海爆款，Android下载第6，且下载量增长1630%



《Among Us！》于2018年6月在Android平台上线，是一款中国出海的以“杀人游戏”为基础的产品。每局游戏中有4-10名玩家，对局中内鬼的数量可设置为1-3人。游戏开始后，船员需要完成任务，以及修复设施，内鬼需要杀死船员以及破坏设施。船员死后变为鬼魂，可继续完成任务，但无法修复损坏的设施。当所有任务都完成后，或内鬼被投票选出后，船员获得胜利。游戏内穿插各种小游戏，可以说是休闲小游戏的大汇总。

游戏用户以男性为主（64.6%），

且以11~30岁用用户为主（56%）。

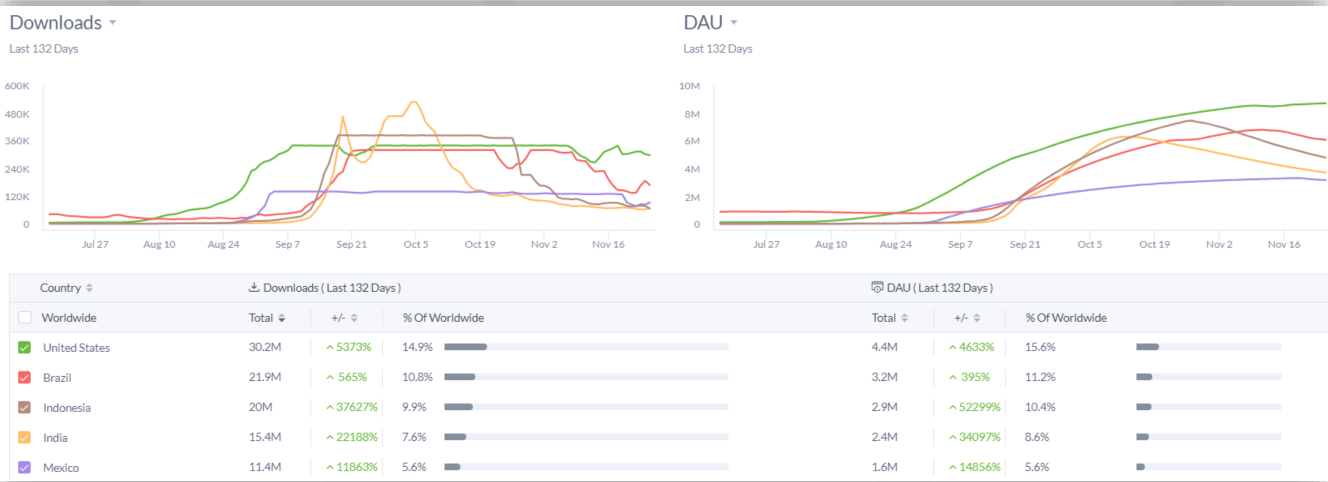




《 Among Us！》商店页截图

特点分析

- 投放地区：过去一年中，《Among Us！》在双平台TOP5投放地区：美国、巴西、两印、墨西哥，过去4个月产生2亿的下载量和2830万的日活。
- 2020年8月初，游戏首先在美国大幅获客，而后是墨西哥，然后是两印和巴西，9月中旬时各国获客达到较高水平，印度于10月份获客开始回落，巴西和印尼在10月底获客回落，美国和墨西哥则至11月中旬获客才有所回落。



Country	Downloads (Last 132 Days) Total	+/-	% Of Worldwide	DAU (Last 132 Days) Total	+/-	% Of Worldwide
Worldwide						
United States	30.2M	5373%	14.9%	4.4M	4633%	15.6%
Brazil	21.9M	565%	10.8%	3.2M	395%	11.2%
Indonesia	20M	37627%	9.9%	2.9M	52299%	10.4%
India	15.4M	22188%	7.6%	2.4M	34097%	8.6%
Mexico	11.4M	11863%	5.6%	1.6M	14856%	5.6%

数据说明：数据来源于Apptopia，游戏用户画像数据为2020年10月25日至11月25日美国市场的用户数据
取数时间：2020年11月26
游戏内容资料来源：https://mp.weixin.qq.com/s/Q8TWw4fy7U6NfOiUJn7Mbw

Puzzle案例分析：《Block Puzzle Jewel》中国出海，Android平台下载量排名第2



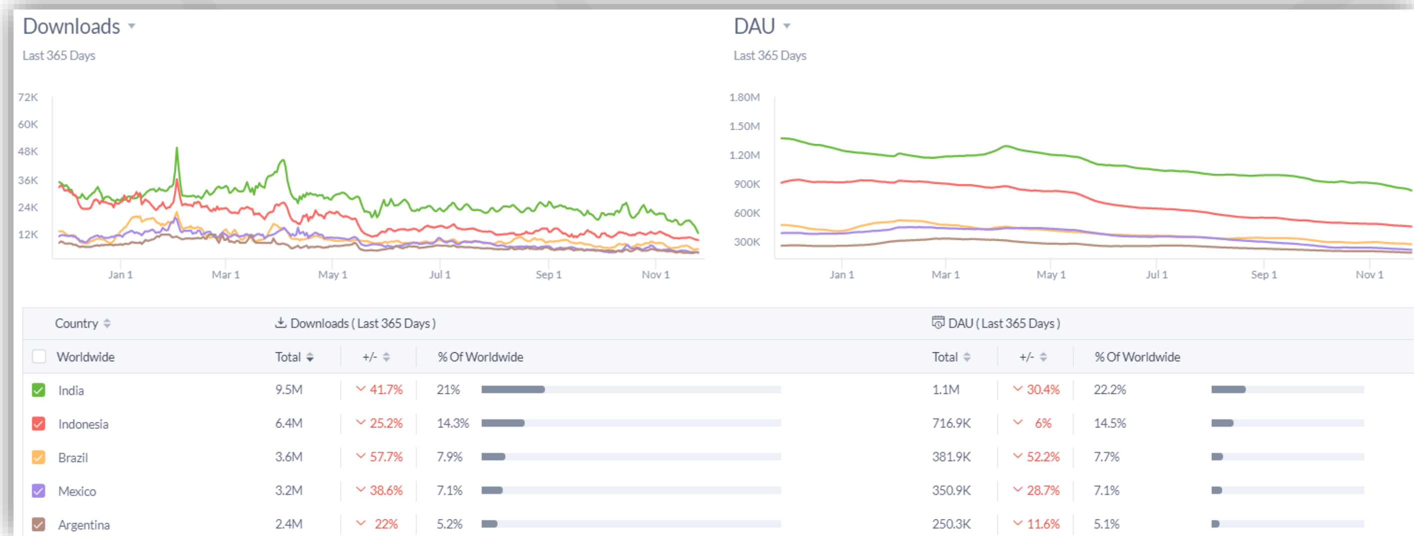
《Block Puzzle Jewel》于2016年1月在Android平台上线，是一款中国出海的消除类游戏。游戏玩法类似于俄罗斯方块，不过更具有自由性。游戏中玩家需要将下方的方块组合到图中，拼完一行或者一列后可消除。游戏玩法经典，经久不衰。游戏变现以广告变现为主。游戏颇受女性用户欢迎（52.6%），且以11~30岁用户为主（59%）。



《 Block Puzzle Jewel》商店页截图

特点分析

- 投放地区：过去一年中，《Block Puzzle Jewel》在Android平台TOP5投放地区：两印、巴西、墨西哥、阿根廷，过去1年产生4520万的下载量和490万的日活。
- 近一年，游戏主要于2020年1月初和4月初加速获客，区域时间获客表现平稳，且头部五国市场获客节奏保持一致。

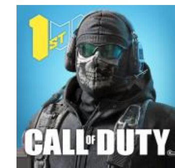


Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
India	9.5M	41.7%	21%	1.1M	30.4%	22.2%
Indonesia	6.4M	25.2%	14.3%	716.9K	6%	14.5%
Brazil	3.6M	57.7%	7.9%	381.9K	52.2%	7.7%
Mexico	3.2M	38.6%	7.1%	350.9K	28.7%	7.1%
Argentina	2.4M	22%	5.2%	250.3K	11.6%	5.1%

数据说明：数据来源于Apptopia，分析用户画像数据为2020年10月25日至11月25日美国市场的用户数据
取数时间：2020年11月26

ADTIMING

Action案例分析：《Call of Duty》新游迅速蹿红，iOS平台下载量排名第二，IAP排名第4



《Call of Duty》于2018年12月在Android平台上线，是一款FPS射击游戏。游戏内拥有高度仿真的环境设计、多样的任务、丰富的枪具系统，可以带给玩家很强的真实感和代入感。游戏变现以内购变现为主，过去一年产生2.3亿美元的内购收入。游戏用户以男性为主（75.4%），且以11~30岁用用户为主（59.5%）。

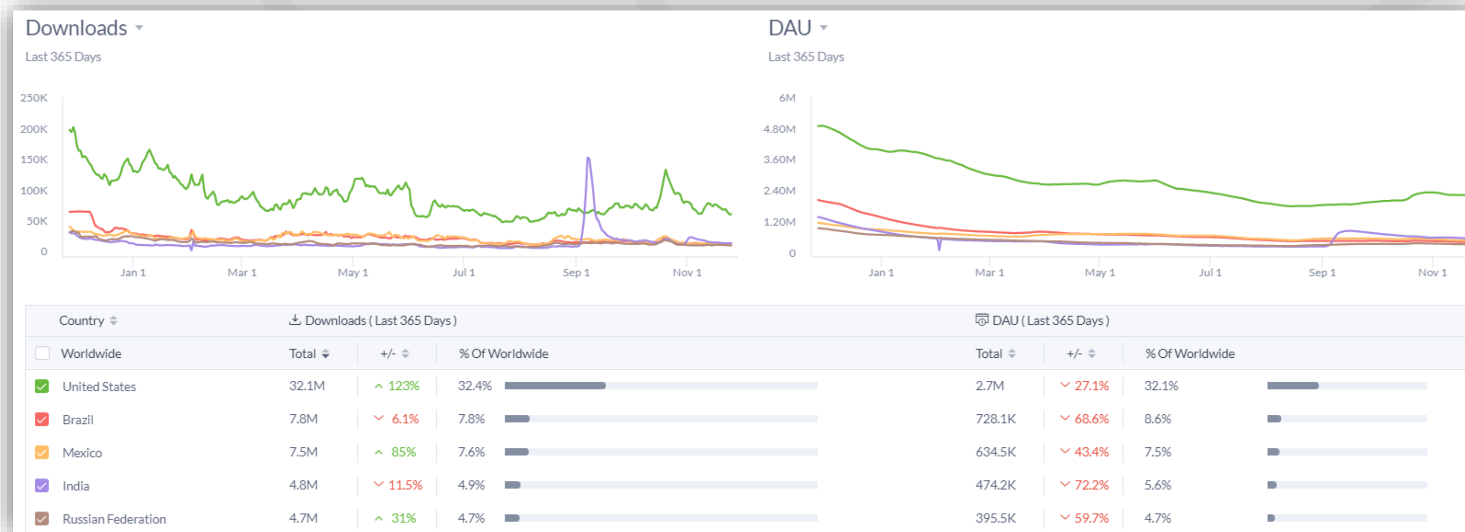




《Call of Duty》商店页截图

特点分析

- 投放地区：过去一年中，《Call of Duty》在双平台TOP5投放地区：美国、巴西、墨西哥、印度、俄罗斯，过去1年产生9930万的下载量和850万的日活。
- 近一年，游戏流量主要集中在美国，美国主要于2019年11月底，2020年1月初、5月、10月中旬加速获客，其余时间获客比较平稳，印度在2020年9月初有大幅买量。巴西、墨西哥、俄罗斯获客较为平稳。



Country	Downloads (Last 365 Days) Total	+/-	% Of Worldwide	DAU (Last 365 Days) Total	+/-	% Of Worldwide
Worldwide						
United States	32.1M	123%	32.4%	2.7M	27.1%	32.1%
Brazil	7.8M	6.1%	7.8%	728.1K	68.6%	8.6%
Mexico	7.5M	85%	7.6%	634.5K	43.4%	7.5%
India	4.8M	11.5%	4.9%	474.2K	72.2%	5.6%
Russian Federation	4.7M	31%	4.7%	395.5K	59.7%	4.7%

数据说明：数据来源于Apptopia，分析用户画像数据为2020年10月25日至11月25日美国市场的用户数据
取数时间：2020年11月26

ADTIMING

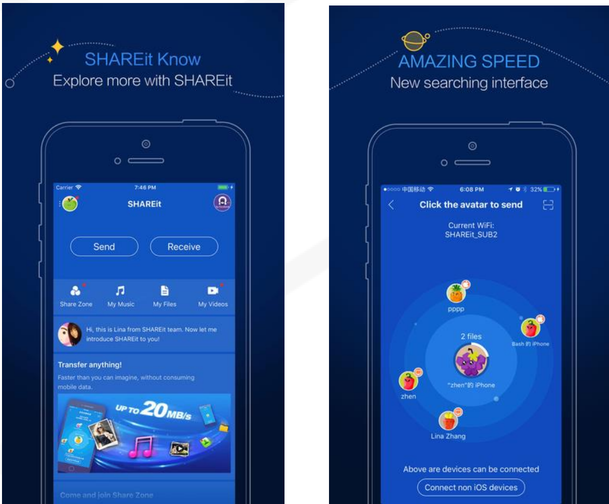
工具类案例分析：SHAREit中国出海软件，Android平台DL和DAU排第一，iOS平台排名第二



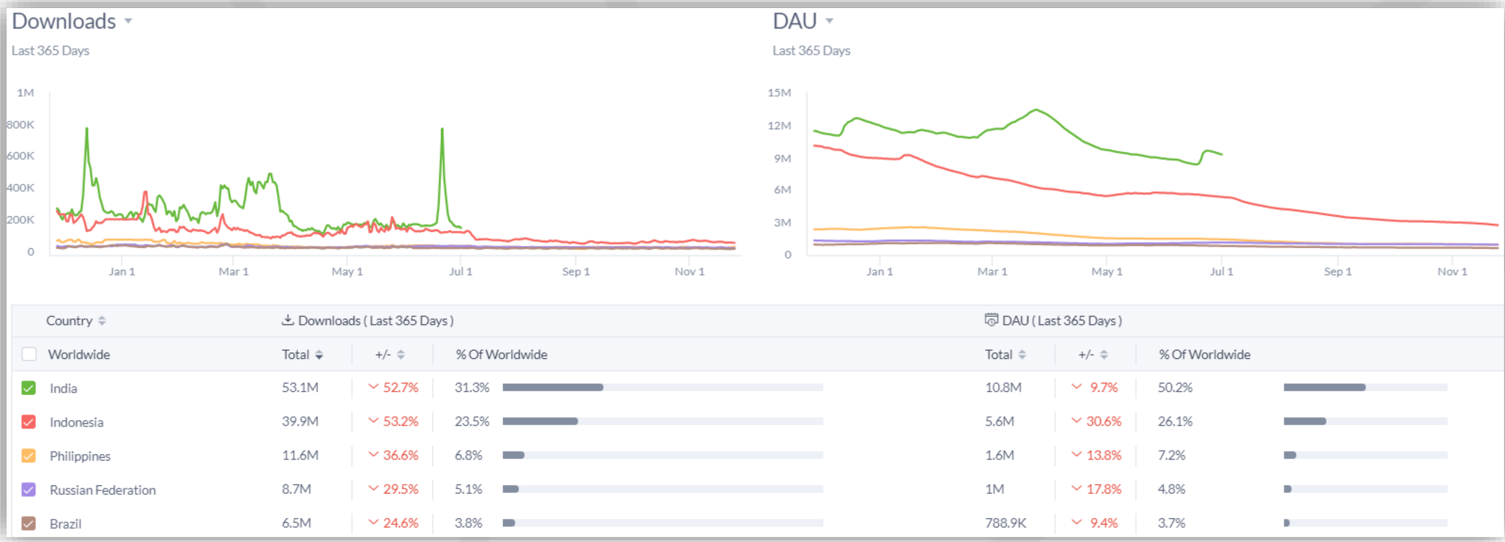
SHAREit于2013年10月在iOS平台上线，是一款工具类产品，帮助用户在无网、无流量的情况下传输文件。目前，SHAREit的盈利主要来自广告。据AppsFlyer最新数据显示，在2020年上半年，SHAREit的全球广告增长指数排名第一。同时，SHAREit在东南亚、中东、印度次大陆的全球增长指数也排在第一位，在非洲地区排名第三。

数据分析

- 投放地区：过去一年中， SHAREit主要投放地区为印度、印尼、菲律宾、巴西、俄罗斯；过去一年下载量达1.7亿，日活2160万。
- 近1年印度的获客高峰在年末（2019年12月中旬）、3月、年中（2020年6月中旬），印尼的获客高峰在年初（2020年1月上旬）。其余时间获客相对平稳。



《 SHAREit》应用截图



Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
India	53.1M	52.7%	31.3%	10.8M	9.7%	50.2%
Indonesia	39.9M	53.2%	23.5%	5.6M	30.6%	26.1%
Philippines	11.6M	36.6%	6.8%	1.6M	13.8%	7.2%
Russian Federation	8.7M	29.5%	5.1%	1M	17.8%	4.8%
Brazil	6.5M	24.6%	3.8%	788.9K	9.4%	3.7%

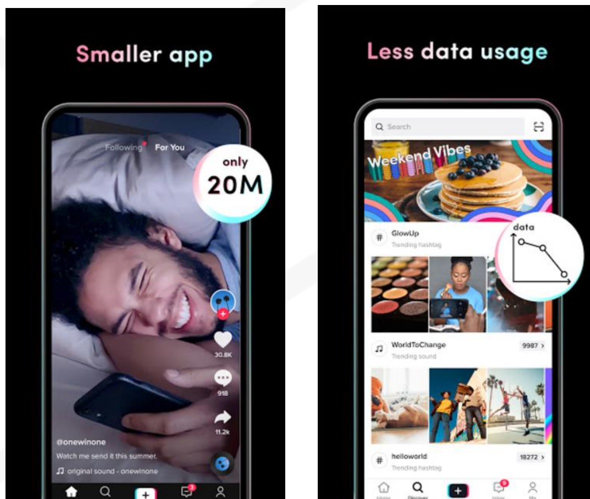
数据说明：数据来源于Apptopia，分析用户画像数据为2020年10月25日至11月25日美国市场的用户数据
取数时间：2020年11月26
应用内容资料来源：https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_9736811

ADTIMING

视频播放与编辑案例分析1：TikTok Lite中国出海软件，Android平台下载量排名第二



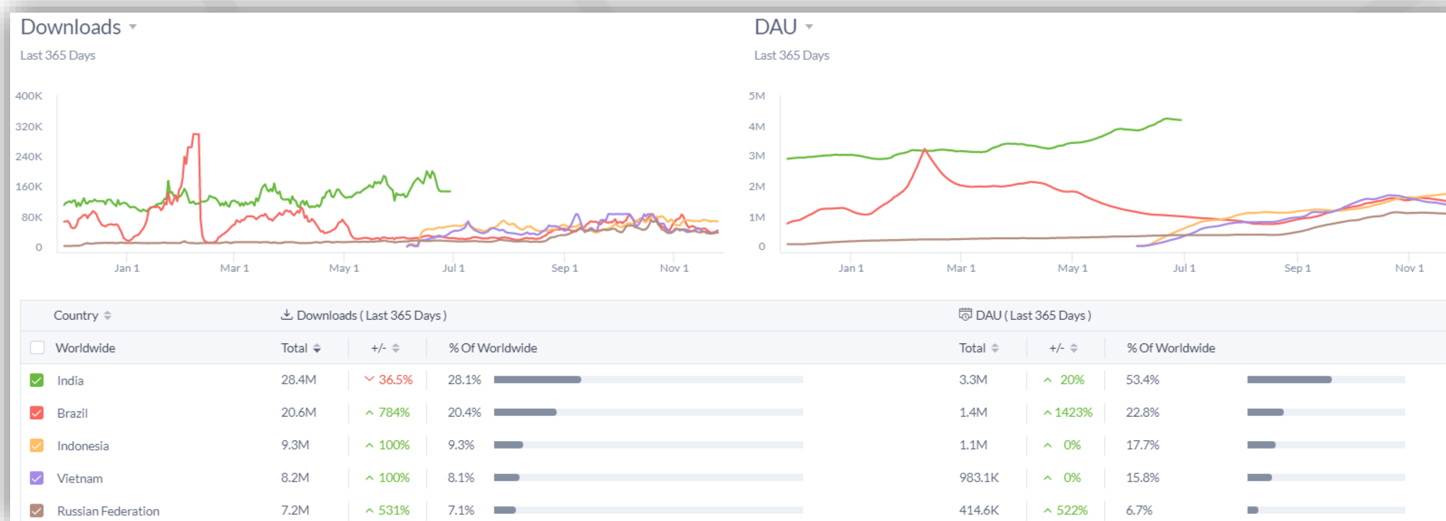
TikTok Lite于2018年10月在Android平台上线，《TikTok lite》是基于TikTok国际版打造的精简版短视频App。《TikTok lite》在原有基础上去除了一些不必要的功能，用户可以根据自身需求选择想要的版块，操作简单方便，帮助用户拍摄自己的短视频作品，了解全球用户的流行趋势。



《TikTok Lite》应用截图

数据分析

- 投放地区：过去一年中，《TikTok Lite》主要投放地区为印度、巴西、印尼、越南、俄罗斯；过去一年下载量达1亿，日活620万。
- 近1年应用的主要流量在印度和巴西，但是今年7月1号《抖音》在印度下架，6月在印尼、越南和俄罗斯上架，但流量水平依然低于印度。巴西于2020年2月、3月均有获客，但4月后用户流量回落。



Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
India	28.4M	36.5%	28.1%	3.3M	20%	53.4%
Brazil	20.6M	784%	20.4%	1.4M	1423%	22.8%
Indonesia	9.3M	100%	9.3%	1.1M	0%	17.7%
Vietnam	8.2M	100%	8.1%	983.1K	0%	15.8%
Russian Federation	7.2M	531%	7.1%	414.6K	522%	6.7%

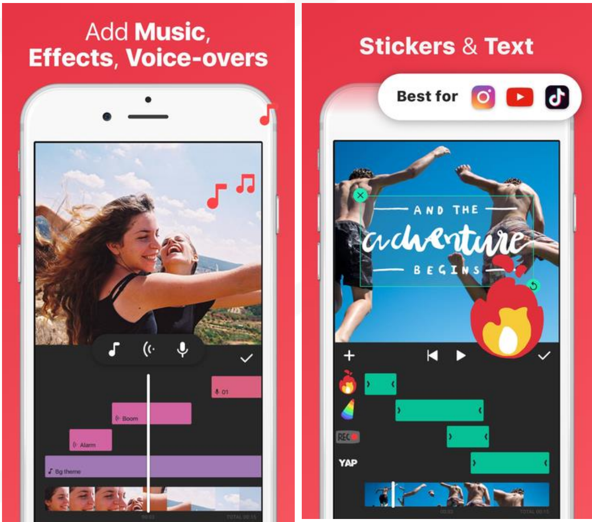
数据说明：数据来源于Apptopia，分析用户画像数据为2020年10月25日至11月25日美国市场的用户数据
取数时间：2020年11月26

ADTIMING

视频播放与编辑案例分析2：《InShot》中国出海软件，iOS平台下载量排名第四，市场增长率排名第二



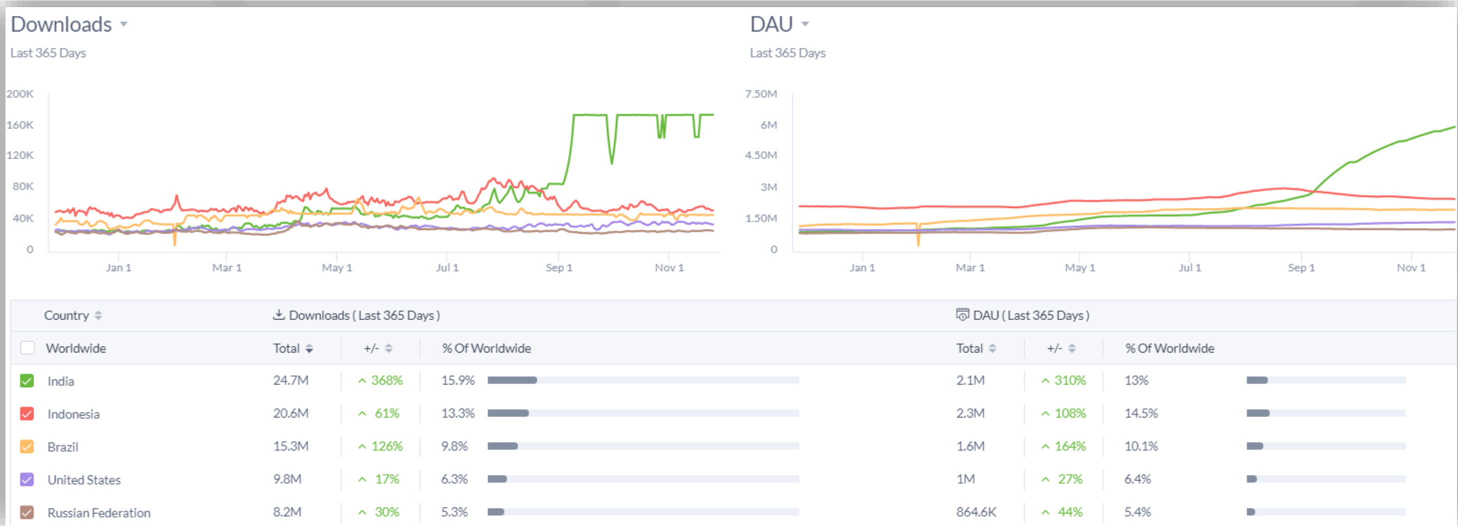
《InShot》于2014年5月在Android平台上线，《InShot》是一款视频编辑器。应用内可以编辑视频，制作视频幻灯片，调节视频速度、音乐、音效和录音等。



《InShot》应用截图

数据分析

- 投放地区：过去一年中，《InShot》主要投放地区为印度、印尼、巴西、美国、俄罗斯；过去一年下载量达1.6亿，日活1590万。
- 因2020年9月初印度的流量突然走高，所以近一年应用的主要流量市场在印度，9月之前TOP5国家的流量相当，获客也相对平稳。



Country	Downloads (Last 365 Days)			DAU (Last 365 Days)		
Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide	Total	+/-	% Of Worldwide
India	24.7M	368%	15.9%	2.1M	310%	13%
Indonesia	20.6M	61%	13.3%	2.3M	108%	14.5%
Brazil	15.3M	126%	9.8%	1.6M	164%	10.1%
United States	9.8M	17%	6.3%	1M	27%	6.4%
Russian Federation	8.2M	30%	5.3%	864.6K	44%	5.4%

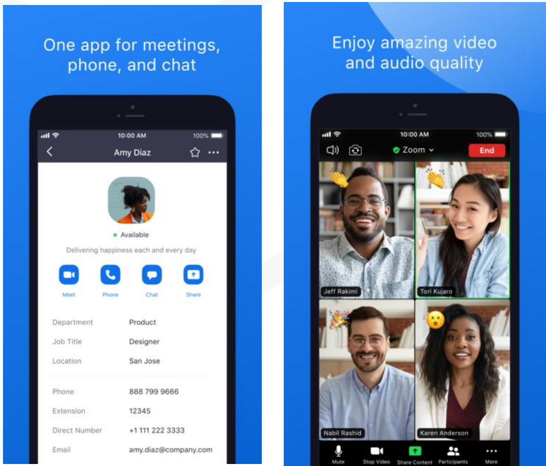
数据说明：数据来源于Apptopia，分析用户画像数据为2020年10月25日至11月25日美国市场的用户数据
取数时间：2020年11月26

ADTIMING

商业类软件案例分析1：《ZOOM Cloud Meetings》iOS平台下载量排名第一，因为疫情突然蹿红



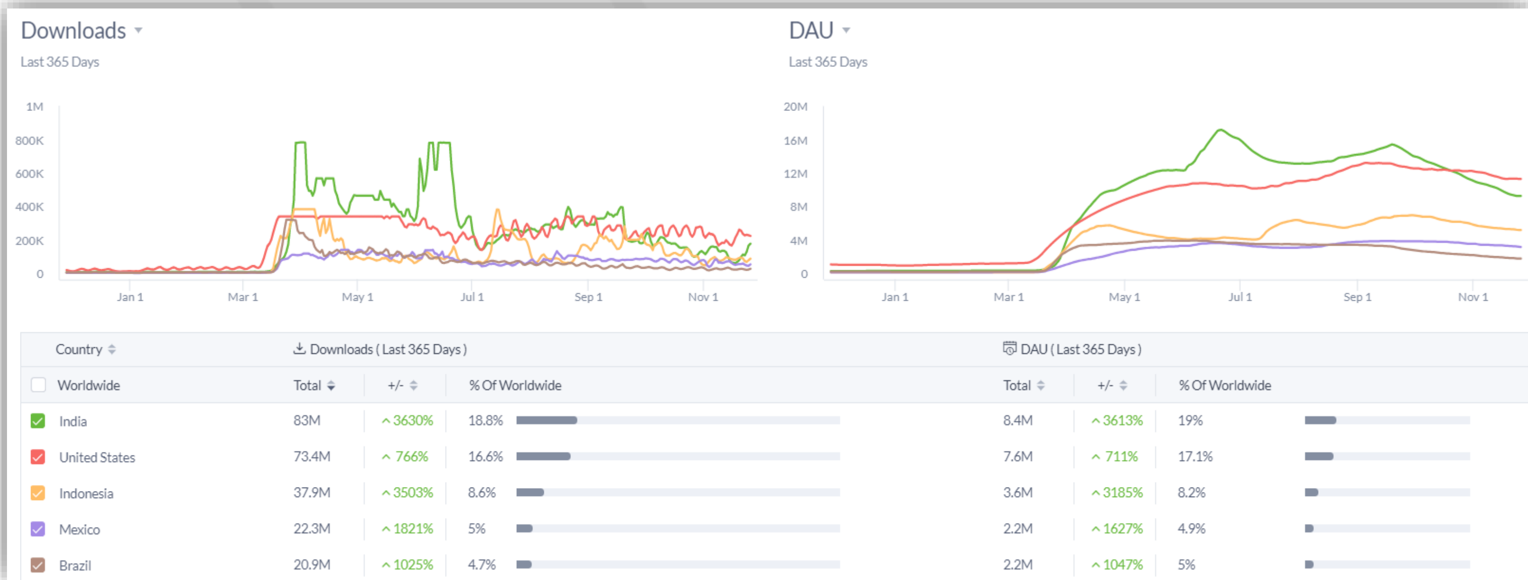
《ZOOM Cloud Meetings》于2012年8月在iOS平台上线，《ZOOM Cloud Meetings》是一款远程办公视频软件。2020年因为疫情很多公司都实行在家办公，而《ZOOM》因为可以跨越WINDOWS 、MAC 、iOS 、ANDROID四个操作系统平台，同时也提供H323/SIP协议会议设备的接入，凭借高度稳定的通讯质量受到诸多公司的欢迎。



《ZOOM Cloud Meetings》
应用截图

数据分析

- 投放地区：过去一年中，《ZOOM Cloud Meetings》主要投放地区为印度、美国、印尼、墨西哥、巴西；过去一年下载量达4.4亿，日活4440万。
- 因为疫情影响，2020年3月《ZOOM》的下载量突然走高，截至目前头部国家的下载量一直保持较高水平。



Country	Downloads (Last 365 Days) Total	+/-	% Of Worldwide	DAU (Last 365 Days) Total	+/-	% Of Worldwide
Worldwide						
India	83M	3630%	18.8%	8.4M	3613%	19%
United States	73.4M	766%	16.6%	7.6M	711%	17.1%
Indonesia	37.9M	3503%	8.6%	3.6M	3185%	8.2%
Mexico	22.3M	1821%	5%	2.2M	1627%	4.9%
Brazil	20.9M	1025%	4.7%	2.2M	1047%	5%

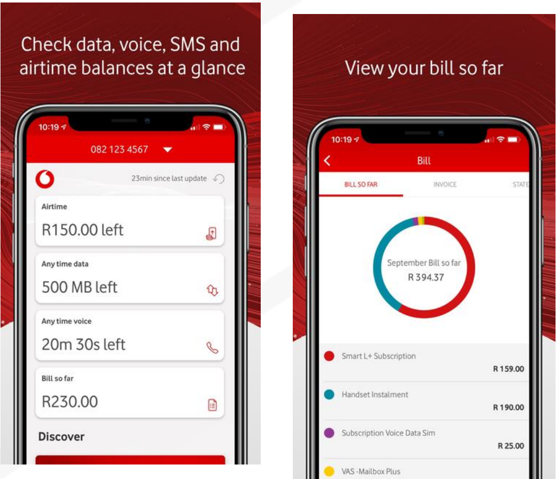
数据说明：数据来源于Apptopia，分析用户画像数据为2020年10月25日至11月25日美国市场的用户数据
取数时间：2020年11月26

ADTIMING

商业类软件案例分析2：《My Vodacom》南非本地的，iOS平台下载量排名第三



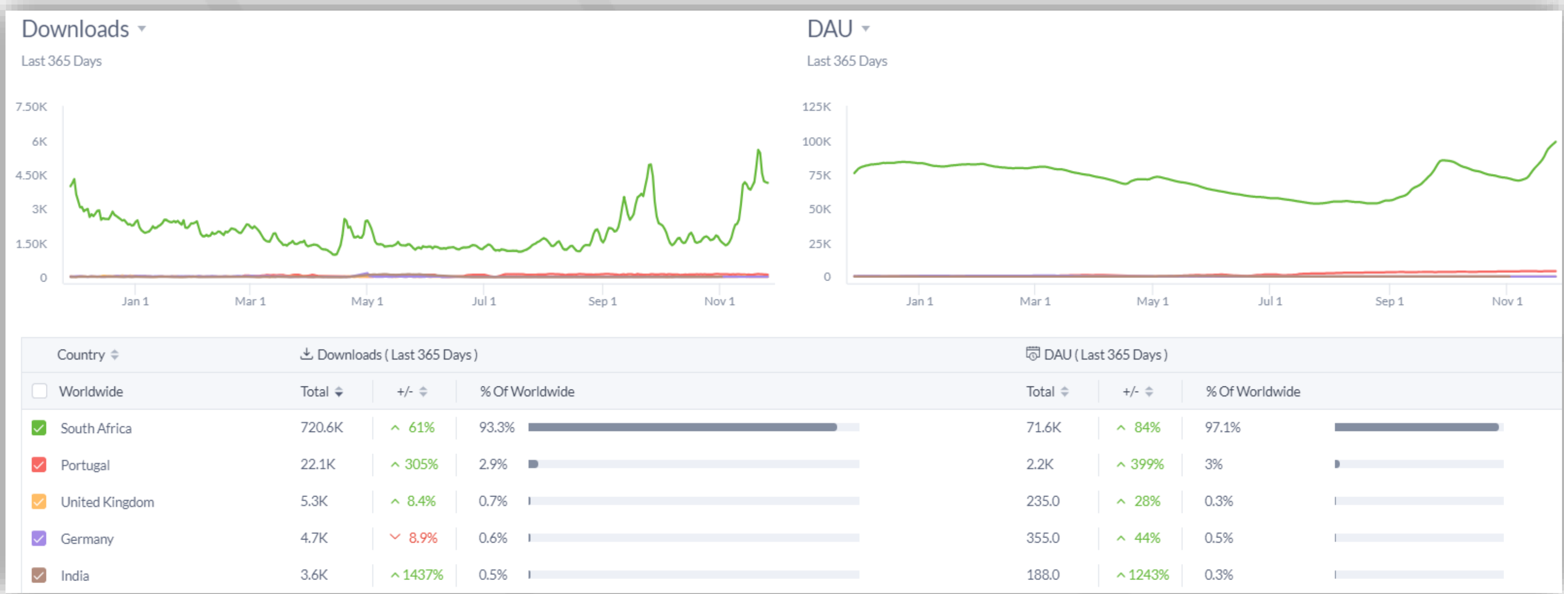
《My Vodacom》于2012年11月在iOS平台上线，vodacom 是南非的移动网络通信运营商，《My Vodacom》是其官方软件，主要用于充值话费和查询消费内容。股份结构为南非本地固话运营商 telcom 占50%，著名移动网络运营商 vodafone 占48%，剩下的2%属于南非政府。



《My Vodacom》应用截图

数据分析

- 投放地区：过去一年中，《My Vodacom》主要投放地区为南非；过去一年下载量达77万，日活7.4万。
- 《My Vodacom》是南非本土软件，主要市场在南非。应用主要于2019年11月、2020年4月、9月、11月加速获客，其余时间获客表现平稳。



Country	Downloads (Last 365 Days) Total	+/-	% Of Worldwide	DAU (Last 365 Days) Total	+/-	% Of Worldwide
Worldwide						
South Africa	720.6K	^ 61%	93.3%	71.6K	^ 84%	97.1%
Portugal	22.1K	^ 305%	2.9%	2.2K	^ 399%	3%
United Kingdom	5.3K	^ 8.4%	0.7%	235.0	^ 28%	0.3%
Germany	4.7K	v 8.9%	0.6%	355.0	^ 44%	0.5%
India	3.6K	^ 1437%	0.5%	188.0	^ 1243%	0.3%

数据说明：数据来源于Apptopia，分析用户画像数据为2020年10月25日至11月25日美国市场的用户数据
取数时间：2020年11月26

ADTIMING

AdTiming Introduction

AD

荣誉&认可

BEST TIMING FOR ADS

MMA
MOBILE MARKETING ASSOCIATION

MMA中国合作伙伴

iab.

iab.合作伙伴

LUMA

LUMA移动应用生态图

AppsFlyer

入选2019年
广告平台综合表现报告

POCKET GAMER MOBILE GAMES AWARDS

移动游戏奖
“最佳广告服务 & 用户获取平台” 提名

36Kr

新商业100年度榜
创新之新奖

MORKETING AWARDS 2018 灵眸奖

Morketing灵眸奖
2018十大价值
出海营销平台

游戏陀螺
YOUXITUOLUO.COM

金茶奖
2017年度
最佳移动游戏服务商

ADTIMING

BEST TIMING FOR ADS

多重
国际安全认证
严格守护数据安全

已获得GDPR（欧洲通用数据保护条例）、COPPA、IAB等多重认证用行动推动数据安全生态建设



行业成长

BEST TIMING FOR ADS

XTiming

游戏开发者出海扶持计划，全方位助力游戏开发者出海



UTiming

互联网广告人才培养计划，通过系统课程培训实现基础入门



ITiming

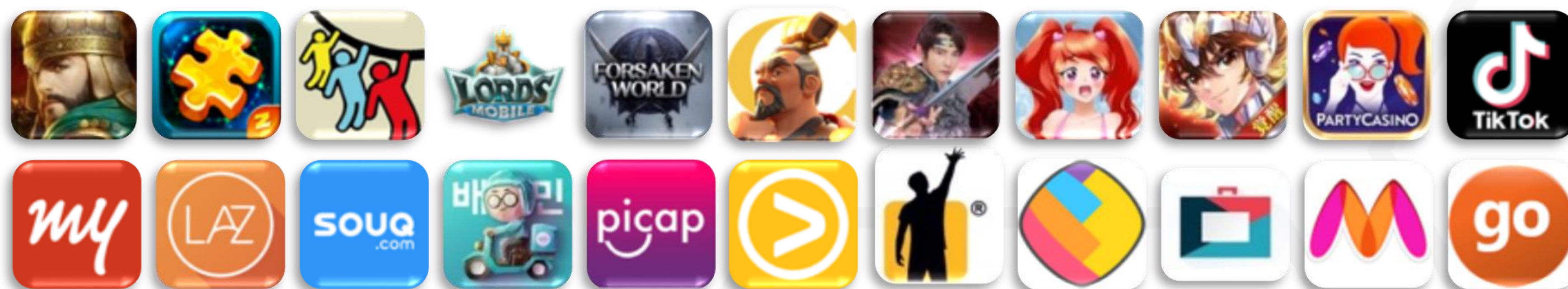
行业内容输出项目，分享广告移动营销行业的洞察与故事



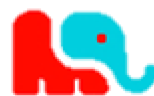
ADTIMING

合作伙伴

BEST TIMING FOR ADS

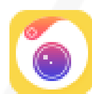


MINICLIP OUTFIT7 cheetahmobile



Joyient

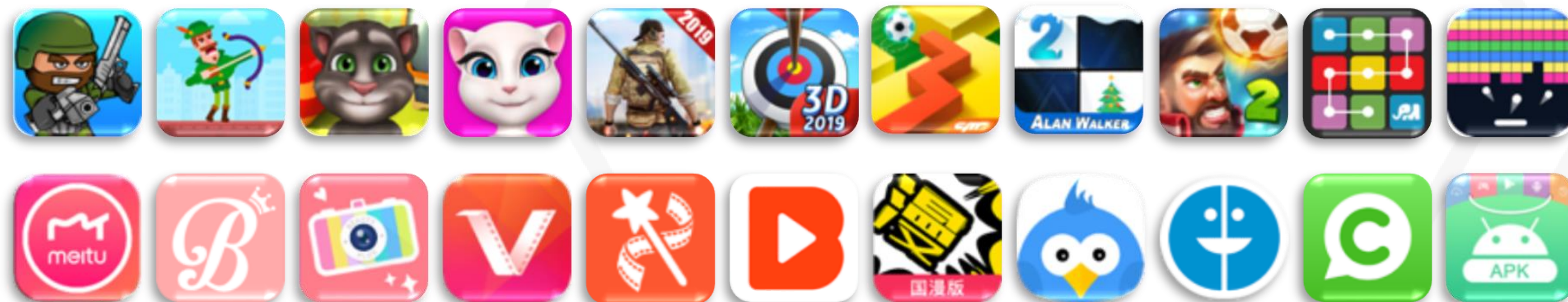
Xiaomi TCL



CAMERA360



INSTANZA



ADTIMING

核心产品



Mediation

聚合主流广告平台、多样化广告形式、支持应用内头部竞价，帮助开发者把握时机轻松实现变现高收益。



Bidding Ad Network

汇聚全球高价值流量资源、通过头部竞价及人群细分标签体系等帮助广告主成功获取目标用户。

ADTIMING

THANK YOU

变现咨询：monetize@adtiming.com

出海咨询：xtiming@adtiming.com

推广咨询：ua@adtiming.com

媒体合作：press@adtiming.com

开源支持：openmediation@adtiming.com